DVD
Juego completo
+11 demos

ENTRA EN JUEGO

NOVIEMBRE 2004
Nº45

GAMELIVE PC

¡PRIMER CONTACTO!

COMMANDOS: STRIKE FORCE
La guerra en acción

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
A todo tuning

SID MEIER'S PIRATES!
Abordaje a un clásico

TOP SPIN
Golpe maestro

AVANCE

PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO
Entre tinieblas

LA SORPRESA DEL AÑO

SCRAPLAND
El chip prodigioso

Precio para España y Portugal (Cont.) 4,95 €



ANÁLISIS Scrapland · Top Spin · Pacific Fighters · Rollercoaster Tycoon 3 · Tribes: Vengeance · D-Day · NBA Live 2005 Axis & Allies · Full Spectrum Warrior · Knights of Honor · Nexus · Medieval Lords · Kult · Leisure Suit Larry...

PC FÚT

¡Vuelve el Manager más Esperado!

- Control total del club: fichajes, entrenamientos, derechos de televisión, características del estadio, sponsors...
- Licencia de la LFP: Base de datos actualizada con 48.000 jugadores y más de 2.000 equipos.
- Competiciones para todos los gustos: Ligas, Copas Nacionales, Copa de Europa, UEFA, Intercontinentales...
- Dirección en tiempo real de los jugadores desde el banquillo. El jugador tiene realmente la sensación de que influye en el terreno de juego.
- Modo on-line: opción de jugar contra el equipo de otro usuario de cualquier parte del mundo.
- Actualización a través de la página oficial: nuevos fichajes, cambios en la indumentaria oficial de los equipos...
- Incluye guía de la liga con el calendario completo y comentarios de expertos
- Licencia FIF Pro
- Incluye todos los equipos: Primera, Segunda, Segunda B y Tercera división.

3+ TM

www.pegi.info

DISTRIBUIDO POR:



Telf. de Atención al Cliente: 902 490 346
mail: hotlineplaneta@hotmail.com
www.planetadeagostini.net

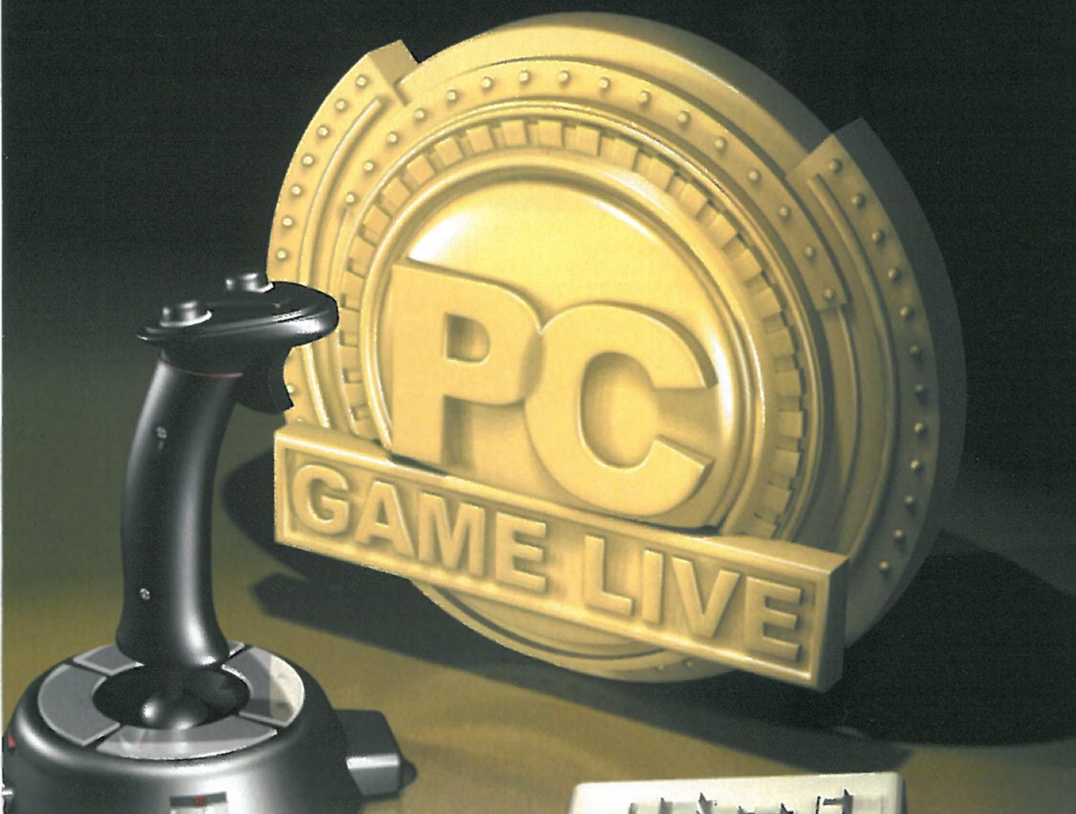
EL JUEGO DE LA POLÍTICA

Un partido político uruguayo, el Frente Amplio-Encuentro Progresista, ha sido el último en hacer uso de un videojuego como parte de su campaña electoral. Se trataba de un programa que puede descargarse desde www.cambiemos.org.uy en el que el jugador debía resolver un sencillo rompecabezas. Por supuesto, no le dedicamos este editorial ni por su calidad técnica ni por su originalidad, sino tan sólo porque es un síntoma de que los políticos (al menos, algunos de ellos) empiezan a ver en los juegos una herramienta eficaz de transmisión de sus ideas. El demócrata norteamericano Howard Dean ya lo hizo hace unos meses y después fueron Bush y Kerry los que hicieron lo propio en su carrera hacia la Casa Blanca.

Está claro que se trata de un intento, incluso algo burdo si quieres, de atraer al electorado joven. Pero no deja de ser una buena noticia que los estrategas electorales de los partidos empiecen a ver los videojuegos como una útil herramienta de transmisión de ideas, no sólo como el pretexto para crear absurdas polémicas y alarmas sociales que eran hasta hace muy poco.

Siendo optimistas, diríamos que se abre un futuro de esperanza para el software lúdico. A medida que las generaciones de jugones accedan a cargos de responsabilidad, ya sea en la política, los medios de comunicación o las empresas, se irá desvaneciendo esa actitud de desconfianza militante hacia los juegos que ha predominado en las élites sociales hasta hace muy poco. Quién sabe si en la próxima campaña podremos jugar a un simulador de retirada de tropas a base de talante (*¿Zapatero's Red Ops*?) o a investigar en profundidad las razones del 11 M (*¿Acebes' Truth*?).

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Tel: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@immpress.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@immpress.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@immpress.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia y Sandra Sol

Colaboradores
E. Artigas, J.J. Cid, M.A. González, J.M Martín, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, C. Robles, X. Robles, A. Salas, D. Valverde

Desarrollo CD-ROM
Sergi Hernández
s.hernandez@immpress.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Diseño y Maquetación
Montserrat Planas, Christine Risé, Juliana Peña

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Director comercial
Albert Montserrat
a.montserrat@immpress.es

Publicidad
Roger Roca
r.roca@immpress.es
publicidad.gamelive@immpress.es

Delegación Madrid
C/ Pizarro, 5, 4ºB
28004 – Madrid
Tel: 91 522 06 86
Fax: 91 521 28 97

Suscripciones
suscripciones@immpress.es

Impresión
Rotocayfo-Quebecor

Distribución España
Dispaña - Tel: 914 179 530

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IMMpress.

Precio para España y Portugal (cont.) 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
30/11/2004
Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR



immpress

CONTENIDOS NOVIEMBRE 2004

PRINCE OF PERSIA
El alma del guerrero



Más adulto, más sombrío, más desencantado... El príncipe vuelve cargado de movimientos más letales que nunca y se encuentra unos escenarios lúgubres, en los que la liberación de las Arenas del Tiempo ha causado estragos.

38

NEED FOR SPEED
Underground 2



Hace un año, Electronic Arts insufló nueva vida a la serie *Need for Speed* dándole un enfoque más descarado, moderno y clandestino. La secuela del juego que puso de moda el tuning virtual ya está casi lista.

44

SCRAPLAND



La historia de un robot que parte en busca de su cibernética identidad y aterriza en un paraíso. En él, se dedicará al periodismo, la investigación privada y a dar tiros a mansalva. Una de las grandes sorpresas de esta recta final del año.

60

TOP SPIN



Tenis virtual de altura, con una variedad de golpes capaz de sacar de quicio al mismísimo John McEnroe. Uno de los simuladores deportivos más esperados de la temporada pide cancha por fin en nuestros compatibles

64

PRINCE OF PERSIA®

EL ALMA DEL GUERRERO



DEFINE TU PROPIO ESTILO DE COMBATE Y UTILIZA EL ENTORNO LIBREMENTE. DOMINA 30 COMBOS DISTINTOS Y 40 ATAQUES ESPECIALES UTILIZANDO 5 TIPOS DISTINTOS DE ARMAS.



JUEGA DURANTE INTERMINABLES HORAS DE AVENTURA ÉPICA Y VIAJA AL PASADO PARA SOBREVIVIR A LOS MORTALES ATAQUES QUE ASOLAN EL PRESENTE.



UTILIZA TU ACROBÁTICA HABILIDAD PARA ESCAPAR DE LAS MORTALES TRAMPAS Y ACABAR CON TUS DESPIADADOS ENEMIGOS.

PC CD-ROM



NINTENDO GAMECUBE







UBISOFT

Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres, 2 planta 1ª. Ctra. N VI Km 24. 28230 Las Rozas (Madrid). www.ubisoft.es



CARTA BLANCA



El tema del mes viene a ser, sin duda, ***Doom III***. Por qué no fue portada, **si fue o no bien valorado** por nuestro analista de turno, si supera el listón que le marcaban... Además, **hay quien sugiere nuevos caminos para el rol**, quien comparte trucos y quien descubre perlas escondidas.

Tirón de orejas

Me ha parecido muy mal que en el número de septiembre no dedicarais la portada a *Doom 3*, independientemente de la valoración que le dais. Hay que reconocer que es el juego más esperado por la comunidad de jugadores desde hace mucho. También quería preguntaros por qué no hacéis un reportaje sobre los micros y gráficas que han sido más overclockeados.

Anónimo (e-mail)

En fin, son varios los factores que tenemos en cuenta a la hora de decidir qué juego va en portada. En el caso que mencionas, pensamos que había más expectación por saber cómo será La batalla por la Tierra Media que Doom 3, del que ya se ha dicho casi todo. Hemos trasladado tu propuesta de reportaje al coronel Font, que es el que se ocupa de la sección de hardware.

Es la guerra

Vengo a hablaros del juego perfecto. Todos hemos probado muchos juegos buenos y cada uno de nosotros tiene su preferido, ya sea *Half-Life 2*, *Caballeros...* o *NeverWinter Nights*. Desde diciembre del año pasado, el mío es *World War II Online*, juego del cual todavía no habéis hecho un análisis, que yo sepa. No puedo explicaros en estas líneas lo que es, pero nunca había tenido subidones de adrenalina semejantes. Sólo os invito a que os paséis por la web de mi escuadrón (www.250-hispana.com) y comprobéis que es más que una afición. La suscripción cuesta 11 euros al mes, pero nunca un juego me había dado tantas horas. Ahora mismo pasa por un periodo de pruebas gratuitas y me da rabia que no lo comentéis en la revista, ya



que es una oportunidad perfecta para atraer a nuevos reclutas.

Ramón Costafreda (e-mail)

Pues nada, comentado queda. Dedicamos un artículo a World War II Online en la sección En la Red cuando fue publicado en Estados Unidos. Ojalá alguna compañía decida distribuirlo en nuestro país.

Más dinero

Tengo algo que añadir a la carta de Sergio Rojo en la que explicaba cómo ganar dinero extra jugando a *Patrician III*. Una manera de hacerlo es dirigirse al menú de campañas y seleccionar la de Gran Incendio. En cuanto entréis, retiráis del banco todo el dinero vendiendo las acciones. Al poco tiempo, arden las empresas, hay que reconstruirlas y aumenta el valor de las acciones. El 1 de abril de 1359 subes de categoría y debes dejar de ser pirata.

Juan Marinero (e-mail)



Pues sí, las formas de hacerse asquerosamente rico en Patrician III son de lo más variopintas. Ya que se ha abierto la veda, ¿alguien ha descubierto alguna más y quiere compartirla con nosotros?

No al olvido

Sólo escribo esta carta para agradeceros esa acertada sección de oportunidades que presenta la revista. Nos hace volver la vista hacia aquellos juegos que no merecen caer en el olvido, rejuvenecen nuestro PC y resultan tan interesantes ahora por su precio. Otros, por desgracia, puede que ya no los encontremos ni en el mercado de segunda mano, perdiendo los usuarios recién llegados la oportunidad de conocerlos y disfrutarlos. Es evidente que hay salida para los títulos con solera. Si se disfrutan en la música, el cine o la literatura, ¿por qué no va a ocurrir lo mismo con esta industria? Siempre ha sido rentable combinar en la oferta lo clásico y lo nuevo, así que propiciemos una selección más amplia y representativa que la actual. Benditas reediciones sí, pero que sean más y sobre todo, que no se descatalogue tan pronto. Nunca es tarde para adquirir un buen juego y otorgarle el tiempo de vida que se merece.

Jaime G. (e-mail)

Muy cierto lo que comentas. Hasta ahora, se daba por supuesto que los videojuegos eran un simple producto de consumo, ocio tecnológico con fecha de caducidad y ningún valor intrínseco que merezca perdurar. Hoy ya empieza a reconocerse que son un tipo de artesanía (¿arte?) con su propia tradición, y que ésta puede repasarse y redescubrirse. Sobre todo si es a buen precio.

Sólo fantasía

Cada día vemos más en este maravilloso mundo nuestro toda la bondad y amor que nos demostramos los seres humanos. Por eso es normal que, cuando un malicioso y malintencionado juego llega a nuestras manos y más o menos retrata lo que nunca ha sido nuestro mundo, como las guerras, el terror o la maldad y el mal rollito en general, los medios pongan el grito en el cielo y los políticos, que nunca tienen culpa de nada, opinen al respecto y crucifiquen al juego y a los jugadores. Y si tenemos la mala suerte de que a algún loco se le ocurre hacer alguna

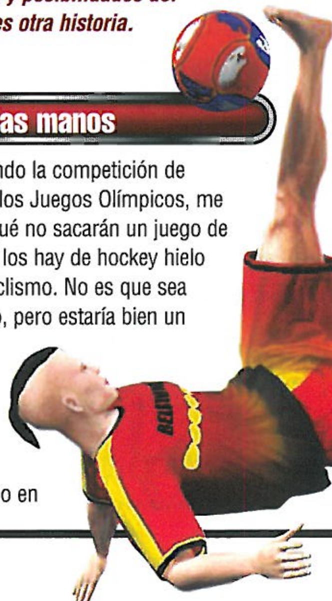
locura (por eso está loco), ya está el lío. Entonces, mi pregunta es la siguiente: ¿será que nuestro salvador Mr. Bush jugaba demasiado a los ETR y le ha salido ahora la vena conquistadora? ¿O si jugamos nosotros a un juego con los alemanes somos fanáticos amiguitos de Adolf? Yo creo que no.
Basta ya de tanta hipocresía. Un juego es diversión y fantasía, aunque esté inspirado en la realidad. Así que, por favor, que dejen de tocarnos eso.
Sarlaukas. Valencia

Bueno, insistes en lo que casi todos consideramos más que obvio. Si te sientes obligado a serlo, será porque en tu entorno o en la prensa que lees aún hay quien no entiende algo tan elemental como que los juegos son ocio, son ficción y son estrategia.

No es justo

Me dirijo a vosotros porque estoy indignado. Simplemente porque esta revista es de PC, la gente escribe cartas criticando a las consolas sin pudor o remordimiento alguno. Y lo que me sorprende aún más es que vosotros apoyéis esas críticas. En las consolas, la simpleza y la complejidad se dan la mano. Si algo las hace grandes, es sin duda la diversión pura y dura sin ningún contratiempo del tipo "me he quedado sin capacidad para instalar más juegos" o "vaya, la tarjeta gráfica se me está quedando vieja". Con esto no quiero decir que las consolas sean mejores, simplemente que cada cosa tiene sus pros y sus contras.
Sólo escribo esta carta porque no me gusta que se critique a las consolas de ese modo. Por lo demás, esta revista me parece la mejor del mercado.
Carlos Llamas. Mieres (Asturias)

Que no, que nosotros no tenemos nada contra las consolas. Nos hemos hartado de decirlo. Todo lo más, hemos criticado alguna que otra conversión chapucera de juegos de consola que no está a la altura de las características y posibilidades del PC, pero eso es otra historia.

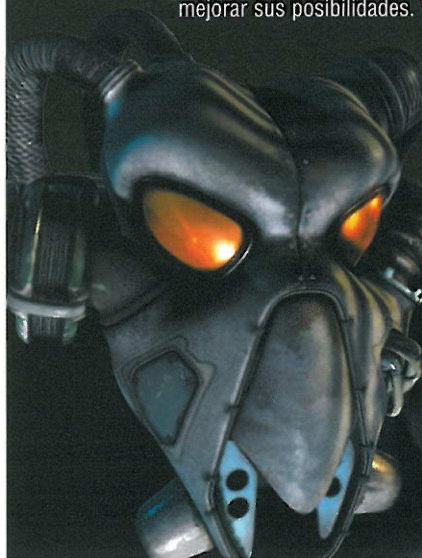


Con las manos

El otro día, viendo la competición de balonmano en los Juegos Olímpicos, me pregunté por qué no sacarán un juego de este deporte si los hay de hockey hielo o incluso de ciclismo. No es que sea muy aficionado, pero estaría bien un juego así, aunque sólo sea con las selecciones nacionales de cada país, como en

APRENDER JUGANDO

La semana pasada terminé *Deus Ex* (el primero). Me pareció un juego que hacía honor a su fama a pesar de sus problemas, sobre todo la IA de los enemigos. Todo contribuye a convertirlo en un gran título: la forma de jugarlo, la interfaz, la historia...
Sin embargo, me hizo plantearme una vez más los problemas de los juegos de rol como género. Me refiero, en particular, al sistema de puntos de experiencia. Creo que va siendo hora de que alguien lo replantee. Intentaré poner ejemplos. No le encuentro sentido, por decir algo, a acumular puntos de experiencia y luego gastarlos en mejorar mi habilidad con las ganzúas. Funcionaría mejor que las cosas fueran como en el mundo real: cuantas más puertas haya intentado abrir, mejor sabré cómo abrirlas. Por seguir por el mismo camino, cuantos más enemigos esquive, mejor sabré cómo esquivarlos, y si opto por matarlos, no sabré esquivarlos, pero sí eliminarlos. Creo que los puntos podrían acumularse de esa forma para ir subiendo de nivel y todo eso se podría rematar siguiendo lo que sucede en la realidad: las habilidades se pueden comprar o alguien puede enseñármelas. En los juegos de rol debería haber escuelas, bibliotecas... donde uno podría comprar y buscar conocimientos para mejorar sus posibilidades. También debería haber aliados dispuestos a educarnos en sus habilidades. De esa manera los juegos serían más realistas y se adaptarían mejor al estilo de cada jugador.
Víctor M. Aramendia (e-mail)



Ideas similares a las que propones sobre el sistema de progresión ya se han utilizado en mayor o en menor medida en algunos juegos, como los Fallout o Arcanum. Y los Might & Magic incluyen maestros que te ayudan a pasar al siguiente nivel de las diferentes habilidades. De todas formas todavía se puede profundizar mucho más en estos planteamientos.



Pro Beach Soccer. Por cierto, ¿qué tal uno de fútbol sala? El único precedente que conozco es el *Puma Soccer* para PlayStation, que creo que no triunfó mucho.
Arkaitz Martín. Zaragoza

El caso es que la mayoría de simuladores deportivos para PC se desarrollan en Estados Unidos, así que un deporte que sea minoritario allí tiene pocas posibilidades de inspirar un juego. Aun así, si una compañía francesa ha hecho un juego de ciclismo, ¿por qué no una danesa o alemana va a hacer uno de balonmano?

¡Maldición!

Como muchos sabréis, los juegos de acción están de moda. Por cada juego de rol, aventuras o estrategia aparecen cinco de acción. Yo, que soy un gran aficionado a los juegos de acción, he llegado a cansarme de ellos después de tanto pulsar el gatillo.
Algunos pensaréis que de qué me quejo si ha sido un año rico en mi género favorito. Pues me quejo porque, excepto tres o cuatro aciertos de algunas compañías, todo lo demás eran juegos sacados con unas más que notables prisas, ideas plagiadas de otros juegos, y mejor no seguiré pues acabaría con una larga lista.
Pero si hay algo que me espanta, es lo que se aproxima. Después de leer el reportaje de Masnou y Pita sobre los juegos de acción táctica que acechaban, me entraron ganas de informarme acerca del haraquiri. Déjenme



CARTA BLANCA



que cuente... ¡12 juegos por lo menos!
¿Y qué bombazos nos esperan de estrategia? Pues, aparte de *La batalla por la Tierra Media*, ¡poca cosa más, amigos!
Es una verdadera lástima que estas malditas modas masivas no nos hagan perder las ganas de jugar a algunos juegos.
Albert Jové. Barcelona

No conviene exagerar, porque la tiranía de la moda no va a ser tan devastadora como intuyes: predominarán los juegos de acción, claro que sí, pero no van a faltar buenas propuestas basadas en otras fórmulas y otros géneros.

Tiene truco



Llego como poseído a la tienda. Lo tengo en mis manos. ¡*DOOM, DOOM, DOOM*! Se me cae el alma al suelo: "ADVERTENCIA: Compatible sólo para Windows 2000 y XP". ¿Cómo es posible? ¿Qué hago ahora? ¿Tengo que jubilar ya mi Win 98? ¿Cuánto habrá pagado Microsoft para que id ponga esta advertencia? ¿Estamos en el mundo de las consolas? Ya me veo cambiando de S.O. como de tarjeta gráfica o procesador cada año y medio o dos años.
Lo compro. Tengo dos alternativas: 1) Instalo la castaña de XP o 2) tengo fe en la imaginación y sapiencia de los gamers, hackers, crackers y espero a que saquen un parche para poder jugarlo en Win 98. Me tiro por la investigación en Internet y en cinco minutos ya tengo la solución: Editor hexadecimal, abro Doom3.exe del disco duro, busco GlobalMemoryStatusEx y reemplazo la Ex por 00,00 en hexadecimal. Y *Doom 3* ya está funcionando en Win 98 SE. ¡Vaya manera de engañar a la gente estos chicos de id! ¿Querrán suicidarse? Porque me imagino que cuantos más S.O. sean compatibles, más posibilidades de venta tendrán.
Conclusión: ¿Qué motivos tendrá id para hacer que *Doom 3* sólo funcione con Win XP o 2000?
Julio Oca (e-mail)

Ten en cuenta que los requisitos de Doom 3 son lo suficientemente altos como para que se tenga que jugar en una máquina relativamente actual, y éstas suelen incorporar los últimos sistemas operativos No es tan extraño que un juego que pretende ser vanguardia tecnológica no sea compatible con un sistema operativo ya casi obsoleto, ¿no crees?

Cada vez más caro

Os escribo para quejarme del alto precio que EA Games ha puesto a *Los Sims 2*. Se han aprovechado del boom de todo lo que tenga que ver con *Los Sims* para vender esta secuela a unos exagerados 59,95 euros, lo que antes eran 10.000 pesetas.
Está claro que esta vez se han pasado. *Commandos 3*, por ejemplo, se vende en un lote que incluye también un manual, la banda sonora y una camiseta por 44 euros lo que hace pensar que hay mucho margen para vender más o menos barato y que EA Games se está aprovechando de los fans de su juego, pensando que lo comprarán cueste lo que cueste.
Yo soy el primero en comprarme todos los juegos originales, pero no me extraña que si un juego se vende a tan alto precio se lo compre una persona y acaben pirateándoselo mil. La lástima es que no todo el mundo piense igual; si no, EA Games iba a tener que replantearse muchas cosas. Si por mí fuera, no iba a obtener ningún beneficio hasta que el precio de venta del juego pasase a ser más razonable.
Mauri (e-mail)

Acabas de sintetizar los principios elementales del consumo inteligente: si algo te parece demasiado caro, no lo compres. Espera a que baje de precio o prescinde, sin más, de ello. La verdad es que 60 euros duelen, pero son sólo diez más de lo que cuestan la mayoría de las novedades, así que es posible que este nuevo paso en la escalada de precios no disuada a demasiados usuarios.

Puesta al día

Escribo para contestar a los lectores que llevan meses preguntando por un juego de Fórmula 1 actualizado. En www.gp4spain.tk, han hecho una recopilación de parches de *GP4* y los han unido para actualizar el juego a esta temporada. Al incorporar el archivo, es como si se instalase el juego desde cero, con lo que te ahorras el quebradero de cabeza de ir incorporando los parches.
Mefis (e-mail)

Ya veis que no faltan alternativas más o menos amateur para paliar la falta de simuladores "oficiales" de F1 puestos al día. Lo de siempre: donde la industria no llega, llegan a veces los intrépidos pioneros del software independiente.

Descubrimiento

Me gustó mucho vuestro comentario de *Doom 3*. En mi opinión, es el mas valiente y sincero de cuantos he leído, reseñando hasta el último defecto. Yo sí he jugado a *System Shock 2* y creo que *Doom 3* no se le acerca ni por asomo. Obviamente, le da cien vueltas en cuanto a tecnología, pero *SS2* es superior en duración, tensión y armamento, incorpora maravillosos elementos de rol, da más miedo, tiene un extraordinario argumento y una gran capacidad para inspirar sensaciones como la angustia o la claustrofobia. Os estaré eternamente agradecido por haberme descubierto este juego y animo a cualquiera a que lo pruebe (conseguirlo fue difícil, pero es que lo poníais tan bien...).
Jorge Pérez (e-mail)

Pues nada, que nos debes una. Ya que los Robin Hood de turno no nos envían los jamones que nos prometen, ¿qué tal si nos demuestras tu gratitud enviándonos cualquier cosilla, aunque sean cien gramos de lomo embuchado? Incluso unos cacahuetes rancios se agradecerían...

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a:

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7º
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
cartablanca@immpress.es

El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.



PLOMO IBÉRICO

ACCIÓN

Commandos: Strike Force



Quién nos iba a decir hace unos años, concretamente seis, cuando vio la luz el primer *Commandos*, que ese juego tan español como el Jabugo y tan bueno como el Pata Negra iba a convertirse en todo un referente en el mundo de la estrategia. No sólo eso, sino que daría paso a una serie que, con el tiempo, ha generado un subgénero propio con multitud de imitadores (con la saga *Desperados* a la cabeza). Y quién nos iba a decir que el éxito sería tal que *Commandos* acabaría por despegarse de su vocación táctica y se acercaría a los mundos del plomo y el fusil en ristre. Pues bien, aquí les tenemos, tan comandados como siempre pero internándose por primera vez en el campo de la acción en primera persona.



Espía



Francotirador



Boina verde

Commandos: Strike Force será el próximo ejemplar de la serie. Aunque seguirá reincidiendo en hombres de pelo en pecho tras las líneas enemigas, optará esta vez por una visión subjetiva y centrada, sobre todo, en el tiroteo. Sin embargo, en Pyro Studios aseguran que esto no significa descartar la aproximación táctica que es marca de la casa. De hecho, el juego permitirá alternar entre los personajes jugadores para que puedas abordar cada misión según consideres y aproveches al máximo las habilidades de cada uno.

Eso sí, olvídate de ese grupito de entrañables personajes que conformaban los títulos anteriores: sólo tres han sobrevivido al salto a la acción en primera persona: el boina verde, el francotirador y el espía. El primero estaba claro que debía aguantar el envite (a fin de cuentas, es el emblema machote de la serie) y aquí será el encargado de hacer los trabajos más sucios y sudorosos. Entre sus capacidades, destacarán la posibilidad de combatir cuerpo a cuerpo y de manejar artillería pesada, algo francamente útil si el escenario se llena de Tiger como los que aparecen en estas imágenes. El francotirador, por su lado, hará de los prismáticos y el teleobjetivo sus mejores amigos. Su habilidad puede ser (como de hecho ya ocurría en la serie original) una gran baza a la hora de despejar el terreno desde una distancia prudencial. Finalmente, queda el espía que, como no puede ser de otro modo, tendrá la capacidad de infiltrarse entre las tropas enemigas sin ser descubierto.



El aspecto gráfico de *Commandos: Strike Force* supondrá un importante salto cualitativo en la serie.



Elegir un buen puesto desde el que disparar sin ser detectado será indispensable para el francotirador.



A falta de granadas, los cócteles molotov pueden solucionarte la papeleta ante una de estas moles blindadas.



Volver a la Segunda Guerra Mundial implica, necesariamente, reencontrarse con ciudades devastadas.



Recurrir al cuchillo del boina verde volverá a ser una opción de lo más fiable para evitar ser descubiertos.

Los escenarios donde transcurrirán las misiones de *Commandos*: *Strike Force* volverán a recoger los lugares más visitados de la Segunda Guerra Mundial. Tendremos ocasión, pues, de volver a contemplar la URSS devastada por los nazis (¿tal vez Stalingrado?); la fría Noruega, base de abastecimiento indispensable para los submarinos alemanes, y la Francia ocupada.
Con esta variedad de climas y la esperada diversidad táctica, no es de extrañar que las misiones intenten ir más allá del apunta y dispara.

Tendrás, por ejemplo, la oportunidad de preparar emboscadas, de rescatar a miembros de la Resistencia o de secuestrar a pérfidos oficiales de la Gestapo. Y todo esto con la promesa de que habrá varios modos multijugador que darán al juego una nueva vida en la Red. Mientras nos siguen lloviendo los detalles, te dejamos que alegres la vista con estas primerísimas imágenes, una bonita aproximación de lo que puedes ir esperando del nuevo *Commandos* el año que viene.





Clases prácticas de ruso. Primera lección: "Bienvenidos".



Aunque *Commandos* se convierta un juego de acción pura, eso no significa que la munición vaya a abundar.

UBISOFT ENTERTAINMENT PRESENTA
UNA PRODUCCIÓN DE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

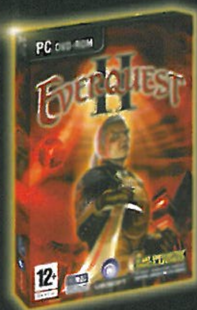


LOS CREADORES DEL JUEGO ONLINE MÁS EXITOSO
QUE YA HAN JUGADO MILLONES DE USUARIOS



TE INVITAN A ENTRAR EN UNA TIERRA
Y UNIRTE A LA ÚLTIMA AVENTURA

EDICIÓN ESTÁNDAR









DISPONIBLE EN NOVIEMBRE DE 2004

PC
DVD-ROM
SOFTWARE

CONCURSO SCRAPLAND

Un robot con nombre de residuo orgánico, un planeta que viene a ser el ideal de felicidad cibernética hecho realidad, el asesinato de un arzobispo que debe investigarse a carcajada limpia... Todo eso lo ofrece *Scrapland*, y tú puedes hacerte con uno de los 20 juegos que sorteamos.









CUPÓN DE RESPUESTA

¿Cómo se llama el robot que protagoniza *Scrapland*?

☐ Isaac Asimov ☐ Cagarrus ☐ D-Tritus

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IMMpress
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IMMpress antes del 5 de diciembre e indicar "Concurso Scrapland" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de diciembre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de enero de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

TERROR EN ALTA MAR

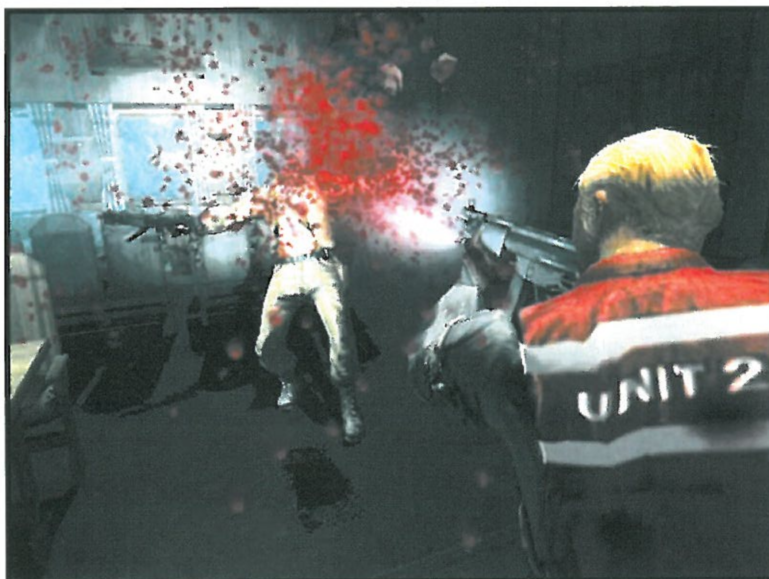
ACCIÓN

Cold Fear

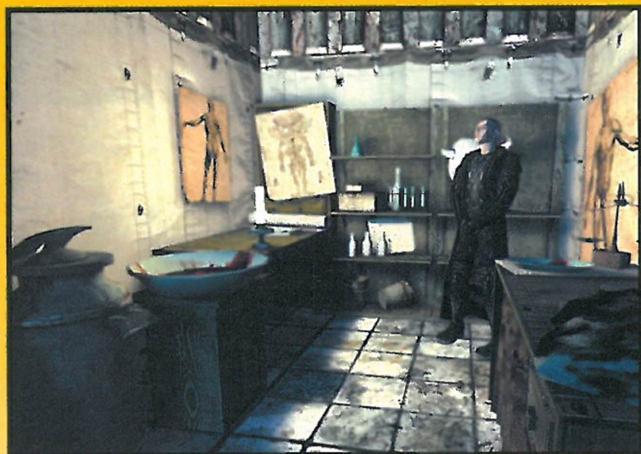
Por si no te habías cansado todavía de babeantes zombis, horripilantes monstruos y sustos a medianoche UbiSoft nos acerca ahora *Cold Fear*, un título que tendrá los tiros y los escalofríos por bandera. En él nos pondremos en la piel de Tom Hansen, un guardacostas de EE.UU. que deberá ponerse el chubasquero a horas intempestivas y lanzarse a la mar para abordar un ballenero ruso que va a la deriva. Como es de suponer, dentro del ballenero no sólo habrá rojos ex comunistas, sino también algún que otro bicho dispuesto a tocarle las narices al pobre de Tom.

De esta forma presenta Darkworks su segunda incursión en el mundo del terror y la supervivencia, después de participar en el desarrollo de *Alone in the Dark 4*. Esta vez, atrás quedan las referencias a Lovecraft, sustituidas por un toque más naval y más gore si cabe. O así lo atestiguan estas primeras imágenes, que tiran de ketchup y hemoglobina sin tapujos.

Cold Fear está previsto para marzo del año próximo.



Donde ahora está toda esta sangre, antes había una cabeza.



UNA APUESTA ARRIESGADA

Pathologic

ROL/AVENTURAS

Los responsables de *Pathologic* definen su juego como "una apuesta por el arte hecho videojuego". En lenguaje terrícola, viene a ser un curioso experimento que mezcla géneros como acción en primera persona, rol o aventuras gráficas. Lo complejo de este juego residirá en la enorme cantidad de variables que influirán en la jugabilidad, desde el protagonista que se elija a la reputación que se gane en cada decisión que deba adoptarse. Además, una vez elegido uno de los tres protagonistas, los otros serán controlados por la inteligencia artificial y se convertirán en rivales. El objetivo será tratar de sobrevivir y descubrir el misterio que esconde un pueblo que ha sido maldecido por un ente maligno omnipresente y omnisciente. Todo parece indicar que escapar de un fatídico final será casi imposible, pero en cualquier caso existirán múltiples finales que reforzarán la importancia de ser consecuente con las decisiones que se tomen.

REY DE REYES

King Kong

ACCIÓN/AVENTURAS

Aún falta más de un año para que se estrene *King Kong*, remake y previsible bombazo a cargo de Peter "Señor de los Anillos" Jackson, pero ya hay quien se ha llevado el gato al agua a la hora de trasladar el celuloide a bits. UbiSoft, a través de sus estudios internos en Montreal y Montpellier, será la encargada de traer al gran gorila a los PC. Como decimos, no esperes verlo hasta Navidades de 2005, aunque Peter Jackson ya ha empezado a colaborar con ellos y afirma que con esta estrecha colaboración espera dar forma a la experiencia de juego que pretende asociar con su película. Aquí estaremos para certificarlo.



CAMBIO TANQUE POR ESPADA

Stranger

ESTRATEGIA


La estrategia en tiempo real vuelve acompañada de héroes y de rol.


Aunque aquí no se aprecien sus efectos, la magia también tendrá su peso en *Stranger*.

Los chicos de Fireglow, responsables de la serie *Sudden Strike*, se calzan ahora las botas fantásticas para su última creación. *Stranger* es, de momento, el título de este juego que discurrirá a dos niveles: rol y estrategia. Y dos niveles que se verán también reflejados en la zona de juego, porque habrá un apartado subterráneo y otro al aire libre. Al parecer, los recursos entre ambas zonas serán distintos pero podrán intercambiarse, creando de esta forma un curioso sistema económico. Sin embargo, el principal atractivo de *Stranger* promete ser el apartado táctico, que dispondrá de varias opciones. No sólo deberás contar con las habilidades de tus héroes y con el equipo que lleven encima, sino que también podrás tirar de maniobras de reconocimiento, distracción y sigilo para vencer en combate.
De momento, *Stranger* no tiene distribuidor confirmado en nuestro país, pero dado el historial de su equipo de desarrollo y la calidad de estas primeras capturas seguro que pronto les empiezan a llover los pretendientes.

QUE NO QUEDE NI UNO MUERTO

Stolen

ACCIÓN



¿Acción sin muertos? ¿Cómo es posible? ¿Dónde iremos a parar? Pues esa es la intención manifiesta de *Stolen*, un juego de acción y sigilo que, a diferencia de otros representantes del género, no ofrecerá ni cuchilladas por la espalda ni tiros en la nuca ni ninguna de esas lindezas que tan acostumbrados estamos a ver. Aquí te pondrás en la piel de una ladrona de guante blanco pero enfundada en cuero negro que deberá sortear guardias, trampas láser y demás artilugios ultramodernos para birlar lo que sea. Siempre para el bien de la humanidad, eso sí. Y es que mientras se dedica al latrocinio, la prota, llamada Anya Romanov (ya se sabe que las espías-ladronas rusas tienen mucho más empaque) acabará descubriendo una siniestra trama política que envuelve las elecciones de su ciudad, Forge City. *Stolen*, desarrollado por los estudios londinenses de Blue52, está previsto para mediados del año próximo.



LA GUERRA ES MUY PERRA

War Dogs

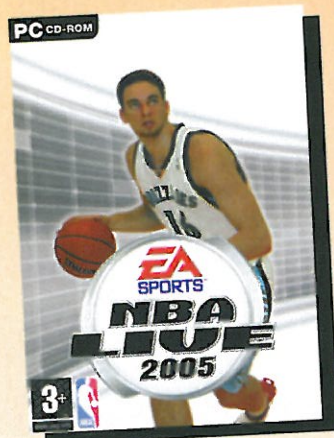
ACCIÓN

No se llama *Full Spectrum Warrior 2* pero podría. *War Dogs*, al igual que el juego de Pandemic Studios, se basa en los simuladores *Full Spectrum Command* y *Full Spectrum Leader* desarrollados para el ejército estadounidense. Aquí, sin embargo, el ámbito de mando se amplía y ya no te limitarás a conducir a un reducido grupito de soldaditos, sino que tendrás bajo tus órdenes a una sección entera (aproximadamente, 50 soldados). Tu tarea como líder será llevar a buen término una incursión en territorio enemigo que se enfrenta a un furibundo contraataque.



CONCURSO NBA LIVE 2005

Prepárate para un festival con toda la magia del baloncesto. El ganador del primer premio de nuestro concurso recibirá ¡una camiseta de los Memphis Grizzlies firmada por Pau Gasol y una copia de *NBA Live 2005*! Además, sortearemos otros 20 juegos entre el resto de acertantes.





CUPÓN DE RESPUESTA

¿Qué equipo es el actual campeón de la NBA?

☐ Guadalajara Buffalos ☐ Detroit Pistons ☐ Los Angeles Clippers

NOMBRE: ...

DOMICILIO: ...

POBLACIÓN: ... C.P.: ...

PROVINCIA: ... TELÉFONO: ...

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IMMpress
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IMMpress antes del 5 de diciembre e indicar "Concurso NBA Live 2005" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de diciembre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de enero de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

BARCOS, AVIONES Y SOLDADITOS

ESTRATEGIA

Sudden Strike 3: Arms for Victory

Dos *Sudden Strike* y sendas expansiones no bastaban, así que ya tenemos aquí a otro ejemplar de la serie, que va por el número 3 y con la coletilla *Arms for Victory*. No obstante, este *Sudden Strike* tal vez merezca el calificativo pleno de secuela porque las novedades aparentan ser numerosas, empezando por lo gráfico. Las 3D se han implantado finalmente en este universo gracias a un motor de diseño interno que brilla con fuerza. El Next7 permitirá reproducir con mayor detalle los cientos de unidades que se agolpan en las batallas del juego, con una total libertad de cámara y varios niveles de zoom. Aparte del remodelado visual, esta nueva incursión en los campos de la ETR versión Segunda Guerra Mundial cambiará ligeramente la interfaz para permitir que la gestión de tantas unidades sea tan práctica como flexible. Con todo, quizás el elemento más destacable se refiera al sistema de juego, en el que la marina y la aviación irrumpen con saña. Antes ya existía la posibilidad de contar con apoyo aéreo o utilizar lanchas de desembarco para desplazarse, pero es ahora cuando puertos y aeródromos cobrarán un nuevo valor estratégico.



Poderío gráfico para acompañar al poderío naval de esta tercera entrega.

SÚPER DIESEL

ACCIÓN

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Tratándose de Vin Diesel sólo podía ser un juego de acción, y helo aquí. Basándose en la recién estrenada *Las crónicas de Riddick*, el juego homónimo para PC aparecerá algo más tarde, concretamente a finales de año, aunque también añadirá algunas novedades respecto a la anterior versión para Xbox. Así, sólo en compatibles, tendrás la opción de pilotar un *mech* o de enfrentarte a los criminales más rudos de la galaxia en la arena de combate.





A LA CARRERA

VERNE QUE TE QUIERO VERNE



The Adventure Company vuelve a lo que mejor sabe hacer, las aventuras gráficas. Y como buena compañía francesa, incorpora a un autor patrio como inspiración. *Return to Mysterious Island* se basará en la novela *La isla misteriosa* de Julio Verne para ofrecer la consabida ración de puzzles lógicos-pero-no-tanto y gráficos fotorrealistas pero sin pasarse.

SOBREVIVE QUE ALGO QUEDA



Si te lo pasaste en grande con *Titanic* y te chifla *El coloso en llamas*, era cuestión de tiempo que alguien diseñara un juego para ti. El título en cuestión se llama *Survivor* y te pondrá en las suelas de unos de los desdichados que vivieron catástrofes como la del susodicho barquito o el ataque a las Torres Gemelas. Ahí queda eso.

UNO CONTRA TODOS



Junta tres conceptos: puntería, Segunda Guerra Mundial y tras las líneas enemigas. Ya tienes un juego. Se llama *WW2 Sniper* y te pondrá en la piel de un americano que luchará por su vida en lugares como Arnhem o las Ardenas y que deberá convertir su rifle de francotirador en su mejor amigo.

DENTRO DE POCO



Si algo tiene el futuro es que es impredecible. Y como el mismo adjetivo indica, puede pasar lo que sea. Incluso que en el siglo XXIII estemos repartiendo tiros por planetas desconocidos sofocando una alianza rebelde que pretende acabar con el statu quo. El juego, por cierto, se llama *Vatan*.

ERRE QUE ERRE

ACCIÓN



Mortyr 2


Las armas de los vehículos serán las más eficaces para limpiar la zona.

Puede que poca gente guarde buenos recuerdos del primer *Mortyr*. Se trataba de un juego de acción en primera persona que salió al mercado con demasiados aspectos por pulir. Su premisa era uno de esos imposibles que tanto gustan al videojuego: nazis, viajes en el tiempo, universos futuristas. Combinación esotérica que sí gustó en Polonia (país natal de sus desarrolladores, Mirage Interactive) donde el juego vendió 120.000 unidades, pero que provocó indiferencia en el resto del mundo.
Por eso, *Mortyr 2* abandona la ciencia-ficción para centrarse en la Segunda Guerra Mundial, en concreto en las desventuras de un agente británico cuyo padre ha sido secuestrado para obligarle a participar en la investigación de un arma que permitirá a los nazis hacerse con el control del mundo.
El juego contará con un nuevo motor gráfico y una física e IA mejoradas. A poco que cumpla, superará a su hermano mayor y se convertirá en el enésimo juego en poner en solfa aquello de que "segundas partes nunca fueron buenas".

EL SEXO FUERTE

Operation Matriarchy

ACCIÓN

La compañía rusa MADia ha querido aprovechar el argumento de su juego *Echelon* plasmándolo en un juego de acción en primera persona. En *Operation: Matriarchy*, volverás a encontrarte en el planeta Velian, donde un virus ha transformado los cuerpos de las mujeres convirtiéndolas en unas poderosas guerreras, mientras que los hombres han sido privados de toda inteligencia.
En el papel de un marine, enviado para investigar sobre el terreno, deberás enfrentarte a una multitud de letales hembras y para ello será muy importante hacerte con un traje especial, que se encontrará en determinados momentos del juego y que te convertirá en una especie de tanque humanizado, necesario para acabar con ciertos enemigos. El juego incluirá 20 niveles distintos y se está utilizando la tecnología Rag Doll para darle más veracidad a la física de los cuerpos.


El juego incluirá siniestros escenarios interiores.

¡ESTO ES SUPERINCREÍBLE! (O SEA)

AVENTURAS

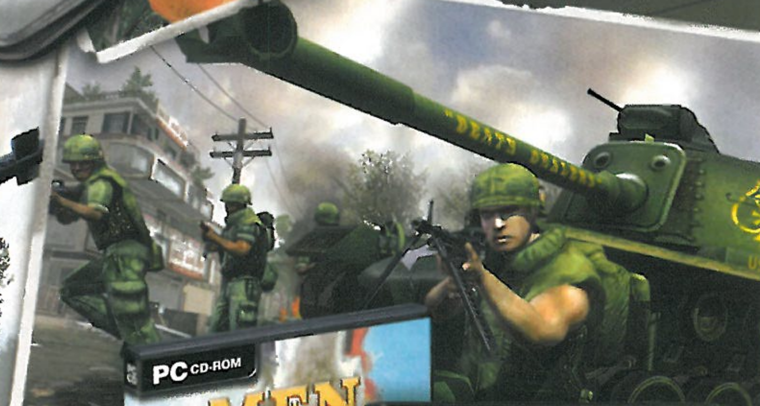
Los Increíbles



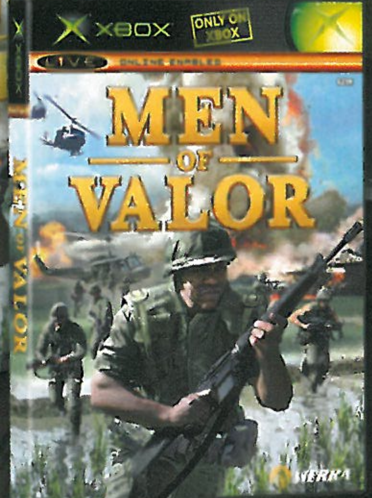
El nuevo estreno de Pixar, previsto para finales de este mes, tenía que venir acompañado de su homólogo poligonal y así ha sido. *Los Increíbles*, desarrollado por Heavy Iron Studios, narra las aventuras y desventuras de una familia de superhéroes que, tras vivir un tiempo retirados de la supervida, deciden regresar para salvar a la ciudad y a sus habitantes. En el juego tendrás ocasión de conducir a cualquiera de los cuatro protagonistas: el superfortachón padre (Sr. Increíble), la superelástica esposa (Elastigirl), el superveloz hijo (Dash) y la supercreadora de campos de fuerza hija (Violeta).

Lucharon por la Libertad...
Lucharon con Valor

MEN OF VALOR









Vive el infierno de la guerra de Vietnam, desde las emboscadas sufridas en la selva hasta intensos combates urbanos

Elije tu deber entre campaña para un jugador o el combate masivo multijugador de hasta 24 jugadores online

16+ www.pegi.info

PC CD ROM

XBOX

2015

SIERRA™

DESMADRE POR TRIPLICADO

ACCIÓN

GTA: San Andreas

Rockstar ha confirmado que *GTA: San Andreas* viene camino de los compatibles, tomando como subtítulo el nombre del tercer distrito que aparecía en el juego original. Siguiendo la línea marcada por la saga, este *Grand Theft Auto* recreará un nuevo entorno con una ambientación completamente distinta a la de sus antecesores. Pero aquí el salto es un triple mortal; si *GTA III* era un émulo del Nueva York de los 90 y *Vice City* calcaba al Miami de los 80, aquí nos trasladamos a una reproducción no de una sino de tres ciudades. Por un lado Los Santos, con sus mansiones y sus barrios marginales, inspirado en Los Ángeles. Por otro, San Fierro, claramente basado en San Francisco. Y por último, una ciudad repleta de neón y casinos que, obviamente, no es otra que Las Vegas aunque aquí reciba el nombre de Las Venturas.

La historia nos pondrá de nuevo bajo la piel de un protagonista único, esta vez apodado CJ (Carl Johnson), que emprenderá un viaje para limpiar su nombre y proteger a los suyos. Para hacerlo, nada como tomar el camino de las armas y el asfalto, pero esta vez con el añadido de que podrás visitar el gimnasio cuando te apetezca para mejorar tu físico.





El nuevo *GTA* también mostrará nuevas formas de aprovechar los efectos de luz.

DESDE EL INFIERNO

Hellforces

ACCIÓN

Hasta ahora sabíamos que *Hellforces* te enfrentará a demonios y seguidores de Lucifer, y que iba a ser un título de acción en primera persona. Ahora, que ya hemos podido verlo en funcionamiento, podemos adelantar también que será un juego del estilo *Serious Sam* o *Painkiller*. Es decir que el atractivo será enfrentarse a cientos de enemigos, y cuantos más quepan en la pantalla mejor. Debemos advertir que la gente de Orion Games no se está cortando ni un pelo a la hora de representar toneladas de sangre virtual.



Lo más probable es que lo que se oculta ahí se vuelva en tu contra.

A LA CARRERA

EXPRIMIENDO EL JUGO



Juiced, el juego de carreras frenéticas que parecía haber quedado aparcado tras el repentino frenazo y bancarrota de Acclaim, ha entrado de nuevo en boxes de la mano de THQ. La editora norteamericana se ha hecho con los derechos del juego y garantiza que verá la luz en verano de 2005.

ASOMANDO LAS OREJAS

Otros que tal vez podrían tener una segunda oportunidad son el perrito y el conejito de *Sam & Max: Freelance Police*. Después de que LucasArts diera portazo a la secuela de esta aventura gráfica, los implicados en su desarrollo han constituido un estudio independiente y aseguran que quieren "revitalizar el género de las aventuras a partir de conocidas licencias".



HEROES OF TOTAL AGE



Por aspecto, un *Heroes of Might & Magic*. Por intenciones, un *Total War*. Por título, *The Kings of the Dark Age*, un juego diseñado por Cateia Games que tendrá estrategia por turnos y batallas en tiempo real. Todo ello, en la Edad Media y con un total de 17 niveles incluidos en la campaña.

EL VIEJO VERDE SE RETRASA



La sección de noticias no quedaría enterita si no acabara con algún retraso. Esta vez, la víctima es *Playboy: The Mansion*, el juego de gestión picante en el que encarnarás al magnate Hugh Hefner. Si te pirran los conejitos, tendrás que esperar a principios de año.

UN VISTAZO AL PASADO

Battle Mages: Sign of Darkness ESTRATEGIA


Ni te imaginas la de magia que va a aportar esta expansión de *Battle Mages.*

La expansión de *Battle Mages, Sign of Darkness*, viene cargadita de novedades y con una cierta vocación de vuelta a los orígenes de la saga. Va a ofrecer cuatro nuevas campañas y un héroe único para cada una de ellas, por no hablar de la nueva raza jugable, los no muertos, que vendrá cargada de un repertorio de habilidades mágicas. Además, se está trabajando en una serie de mejoras en la interfaz y el sistema de inventario, transiciones día-noche y condiciones climáticas cambiantes. Además, las unidades acumularán experiencia.

GANADORES CONCURSOS

CONCURSO SHELLSHOCK NAM' 67

Mario Sobradillo Cubero, Valladolid - José Luis Álvaro Sierra, Leganés (Madrid) - Alejandro Martín Belmonte, Mijas (Málaga) - Christian Warnazsky Pérez, San Sebastián - José Ignacio Ruiz Fernández, Jerez (Cadiz) - Sergio Montoya Méndez, Elche (Alicante) - Javier Rodríguez Maroto, Comillas (Cantabria) - Francisco Javier Guillén Gil, Cehegin (Murcia) - Pablo Maquieira Salgado, Pontevedra - Manuel Belenda Losada, Xinzo de Limia (Orense) - Mario Montes Mojonero, Vilanova del Camí (Barcelona) - Ignacio García Vital, Sevilla - Daniel Vilchez Asín, Zaragoza - Pilar Otero Pérez, Marín (Pontevedra) - Enric Gimeno Vilanova, Catarroja (Valencia) - Álvaro Brea Ursa, Madrid - Iñaqui González Griñón, Mieres (Asturias) - José Manuel Bustarviejo Casado, Madrid - Luis Peón Jusio, A Coruña - Ramón Lobato García-Quismondo, Fuenlabrada (Toledo)

CONCURSO CODENAME: PANZERS

Juan Arrufat Pla, La Sénia (Tarragona) - Jairo González Ridaura, Sevilla - Míchel Puertas Prieto, Burgos - Encarnación Sánchez Rodríguez, Olivares (Sevilla) - Juan Miguel Boronat, Alcoy (Alicante) - Carlos Cascante Nasarre, Zaragoza - Mónica Pons, Andújar (Jaén) - Severo Álvarez Mera, Mondáriz (Pontevedra) - Juan Nevot Blanc, Monzón (Huesca) - Manuel Escrivà Llorca, Valencia - Francisco David Sánchez Urbano, Córdoba - Ramón Marzo Genovés, Madrid - Tomás Gutiérrez Cillero, Pereiro de Aguiar (Ourense) - José Domínguez Ribero, Barcelona - Pedro Jiménez Ribas, Palma de Mallorca - Joan Morell Farrós, Barcelona - Fermín Pérez Del Palomar Ortega, Tudela (Navarra) - Alfonso Peces Pedraza, Toledo - Margarita Muñoz Márquez, L'Hospitalet de Llobregat - Manuel Gámez Vázquez, Badajoz

¡COLABORA EN GAME LIVE!

Pues sí, tú también podrías ser colaborador de *Game Live*.
Buscamos gente con conocimiento y pasión por el mundo de los juegos, habilidad para la escritura y ganas de pasárselo en grande.
Si estás interesado, envíanos tu currículum y un par de artículos breves analizando algún juego reciente a gamelive@immpress.es.

A LA CARRERA

SIGUE LA ESCALADA



Como ya anunciamos el mes pasado, el nuevo *Joint Operations* se apoda *Escalation* y tiene Indonesia como escenario para el tiroteo. Ahora tenemos también más detalles, como que entre los nuevos vehículos habrá helicópteros de asalto, tanques e incluso motos de trial para darte un garbeo por la selva. En breve verá la luz.

RUNAS DESENTERRADAS



Human Head Studios ha decidido dar una pequeña alegría a sus seguidores liberando el código fuente de *Rune* para que la gente haga con él lo que le plazca. Te recordamos que *Rune* era un recomendable juego de acción fantástico-medieval que recordaba muy mucho a *Blade*.

¿Y TÚ QUÉ MIRAS?



Publicidad y videojuegos cada vez van más de la mano. Lo último es el estudio conjunto de Activision y la empresa de análisis Nielsen Entertainment para evaluar el impacto de los anuncios insertados en un juego (también conocido como *product placement*). El juego empleado es *Tony Hawk's Underground 2* y los conejillos de indias son un grupo de jugadores entre 13 y 35 años.

MONSTRUO PARCHEADO



Ya tenemos aquí el parche 1.1 para *Doom 3*. Esta actualización ofrece considerables mejoras al juego de acción de id software, especialmente en el apartado multijugador. Puedes encontrarlo en la sección de parches de nuestro DVD.

PC CD ROM

CODEGAME ENTERTAINMENT

www.tripictures.com



IMF®

INTERMEDIA



LOS MÁS VENDIDOS

ESPAÑA

1. LOS SIMS 2
2. SACRED: LA LEYENDA DEL ARMA SAGRADA
3. IMPERIVM II: LA CONQUISTA DE HISPANIA
4. PATRICIAN III: IMPERIO DE LOS MARES
5. DOOM 3
6. COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO
7. LOS SIMS: GIGALUXE
8. CSI: OSCURAS INTENCIONES
9. LOS SIMS: MEGALUXE
10. AGE OF EMPIRES

ESTADOS UNIDOS

1. LOS SIMS 2
2. LOS SIMS 2: EDICIÓN ESPECIAL
3. DOOM 3
4. LOS SIMS: DELUXE
5. CALL OF DUTY: LA GRAN OFENSIVA
6. STAR WARS: BATTLEFRONT
7. WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR
8. WORLD POKER CHAMPIONSHIP
9. CALL OF DUTY
10. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA

REINO UNIDO

1. LOS SIMS 2
2. DOOM 3
3. CHAMPIONSHIP MANAGER: TEMPORADA 03/04
4. LOS SIMS: GIGALUXE
5. SHELLSHOCK NAM '67
6. WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR
7. CALL OF DUTY: LA GRAN OFENSIVA
8. STAR WARS: BATTLEFRONT
9. CSI: OSCURAS INTENCIONES
10. FINAL FANTASY XI

NOTA: Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de septiembre.

LA BOLSA VIRTUAL

Estaba cantado que este mes el primer puesto de las tres listas lo iba a ocupar la secuela más esperada del año. Ninguna sorpresa, pues, con *Los Sims 2*. Algo más curioso es que en EE.UU. el tirón haya sido tan fuerte como para colocar en menos de un mes una edición especial del juego en el segundo lugar. De todas formas, el rasero con el que habrá que medir el éxito en ventas de *Los Sims 2* a partir de ahora será, inevitablemente, su capacidad de permanencia en lo alto del podio. Los próximos meses serán quienes dicten sentencia.

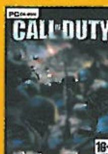
En cuanto al resto, la lista nacional vuelve a estar dominada por los productos económicos, que relegan a *Doom 3* a una (¿merecida?) cuarta plaza. *Sacred*, *Imperivm II* y *Patrician III* siguen viviendo una segunda primavera gracias a la política de precios de FX, algo que de momento parecen agradecer los compradores españoles.

VALORES SEGUROS

No lo dudes: estos doce juegos son lo mejor que encontrarás en el mercado hoy por hoy en cada uno de los géneros. Puedes apostar por ellos casi a ciegas.

ACCIÓN

CALL OF DUTY
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40



www.callofduty.com

El juego de acción bélica de corte realista más evolucionado.

FAR CRY
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Ubisoft
Telf: 91 640 46 00



www.farcrygame.com

Una isla con acción a raudales y en la que nada es lo que parece.

UNREAL TOURNAMENT 2004
Puntuación: 9
Precio: 49,99 €
Editor: Atari
Telf: 91 329 42 35



www.unrealtournament.com/ut2004

Una de alta competición entre gladiadores galácticos.

ESTRATEGIA

LOS SIMS 2
Puntuación: 9
Precio: 59,95 €
Editor: Electronic Arts
Telf: 91 343 64 00



www.thesims2.com

La puesta al día del juego para PC más vendido de la historia.

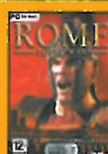
HOMEWORLD 2
Puntuación: 9
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi Universal
Telf: 91 735 51 42



www.homeworld2.com

Espectaculares y adictivos combates espaciales en 3D.

ROME: TOTAL WAR
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Activision
Telf: 91 490 15 80



www.totalwar.com

La ya clásica saga *Total War* en su entrega más lograda.

AVENTURAS

THE WESTERNER
Puntuación: 9
Precio: 29,95 €
Editor: Planeta DeAgostini
Telf: 93 344 06 00



www.revistronic.com/games

La aventura del momento habla con acento español.

CARRERAS

TOCA RACE DRIVER 2
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Codemasters
Telf: 91 567 84 61



www.codemasters.com/tocaracedriver2

Realismo sin precedentes. Una maravilla sobre ruedas.

DEPORTES

TOP SPIN
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Atari
Telf: 91 329 42 35



www.pamdev.com

El mejor juego de tenis de la historia. Adictivo y muy completo

ROL

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA
Puntuación: 9,5
Editor: Proein
Precio: 49,95 €
Telf: 91 406 29 40



www.bioware.com/games/knights_old_republic

Un mundo de posibilidades roleras con licencia galáctica.

SIMULACIÓN

PACIFIC FIGHTERS
Puntuación: 9
Precio: 29,95 €
Editor: Ubisoft
Telf.: 91 640 46 00



www.pacific-fighters.com

El frente del Pacífico según los mejores creadores de simuladores.

PLATAFORMAS

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC
Puntuación: 8
Precio: 9,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00



www.rayman3.com

Un torrente de diversión plataformera para todos los públicos.

RECIÉN SALIDOS DEL HORNO

En *Game Live* nos preocupamos por tu riqueza mental y de espíritu. También por la riqueza de tu bolsillo. Por eso te ofrecemos a continuación la lista de los juegos más interesantes que tenían prevista su llegada a las tiendas durante el mes de octubre. Todo bien clasificadito, ordenadito y detalladito para que tengas muy claro lo que vas a comprar (o no).

ACCIÓN

CALL OF DUTY: LA GRAN OFENSIVA
Puntuación: 9
Precio: 29,95 €
Editor: Activision
www.callofduty.com

FULL SPECTRUM WARRIOR
Puntuación: 6,5
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
www.fullspectrumwarrior.com

HIDDEN & DANGEROUS: SABRE SQUADRON
Puntuación: 7
Precio: 19,99 €
Editor: Take Two
www.hidden-and-dangerous.com/hd2

SHADE: WRATH OF ANGELS
Puntuación: N/D
Precio: 35,95 €
Editor: Zeta Games
www.shade-game.com

SHADOW OPS: RED MERCURY
Puntuación: 6
Precio: 39,95 €
Editor: Atari
www.atari.com/shadowops

TRIBES: VENGEANCE
Puntuación: 8
Precio: 49,95 €
Editor: Vivendi Universal
www.tribesvengeance.com

AVENTURAS

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
Puntuación: 6
Precio: 49,95 €
Editor: Vivendi Universal
www.leisuresuitlarry.com

CARRERAS

COLIN MCRAE RALLY 2005
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Codemasters
www.codemasters.co.uk/colinmcrae2005

FORD RACING 3
Puntuación: N/D
Precio: 19,95 €
Editor: Virgin Play
www.fordracing3.com

DEPORTES

ATHENS 2004
Puntuación: 5,5
Precio: 39,95 €
Editor: Proein
www.eurodltd.co.uk

FIFA FOOTBALL 2005
Puntuación: 8,5
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
www.fifa2005.ea.com

KELLY SLATER'S PRO SURFER
Puntuación: 7
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis Ibérica
www.activisiono2.com

MADDEN NFL 2005
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts
www.maddennfl2005.com

MANAGER DE LIGA PROFESIONAL 2005
Puntuación: 6
Precio: 29,95 €
Editor: Codemasters
www.codemasters.com/mdl2005

REAL MADRID CLUB FOOTBALL 2005
Puntuación: 6
Precio: 49,95 €
Editor: Codemasters
www.codemasters.com/clubfootball2005

TONY HAWK'S PRO SKATER 4
Puntuación: 7
Precio: 19,90 €
Editor: Nobilis Ibérica
www.neversoft.com/th4/thps4mainpage.htm

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
Puntuación: 8,5
Precio: 49,95 €
Editor: Activision
www.activision.com/microsite/thug2

TOTAL CLUB MANAGER 2005
Puntuación: 8
Precio: 29,95 €
Editor: EA
www.tcm.ea.com

WAKEBOARDING UNLEASHED
Puntuación: 6,5
Precio: 29,99 €
Editor: Activision
www.wakeboardingunleashed.com

ESTRATEGIA

AGE OF MYTHOLOGY GOLD
Puntuación: 8
Precio: 49,95 €
Editor: Microsoft
www.microsoft.com/games/ageofmythology

EVIL GENIUS
Puntuación: 7
Precio: 49,95 €
Editor: Vivendi Universal
www.howevilareyou.com

KNIGHTS OF HONOR
Puntuación: 7,5
Precio: 47,95 €
Editor: Electronic Arts
www.knights-of-honor.net

MEDIEVAL LORDS
Puntuación: 7,5
Precio: 29,95 €
Editor: Atari
www.medievallords.com

PORT ROYALE
Puntuación: 7
Precio: 19,95 €
Editor: Friendware
www.ascaron.com/gb/gb_portroyale

ROME: TOTAL WAR
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Activision
www.totalwar.com

SILENT STORM: SENTINELS
Puntuación: N/D
Precio: 29,99 €
Editor: Nobilis Ibérica
www.silentstorm-online.de

SPELLFORCE: BREATH OF WINTER
Puntuación: 7,5
Precio: 29,99 €
Editor: Nobilis Ibérica
spellforce.jowood.com

WAR TIMES
Puntuación: 6
Precio: 19,95 €
Editor: Planeta DeAgostini
www.lsgames.com

WARLORDS BATTLECRY III
Puntuación: 5,5
Precio: 29,95 €
Editor: Zeta Games
www.enlight.com/wbc3

STRATEGIC COMMAND
Puntuación: 7
Precio: 19,99 €
Editor: Puntosoft
www.battlefront.com/index.htm

ROL

KULT: HERETIC KINGDOMS
Puntuación: 7,5
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
www.p3int.com/kult

SIMULACIÓN

ENIGMA: RISING TIDE
Puntuación: 7
Precio: 19,99 €
Editor: Puntosoft
www.warfleet.net

NOTA: Esta lista está sujeta a los planes de lanzamiento de las compañías, por lo que puede sufrir variaciones.

BILL ROPER

PROFESIONAL MULTIUSOS

Entró en la industria del videojuego **haciendo música**. Y **abandonó** hace unos pocos meses **la compañía que le hizo famoso**. Su figura se asocia al éxito más rotundo. Y **en el sudeste asiático es tratado como una súper estrella**. Con ustedes, Bill Roper.



Ya lo dijimos hace un puñado de meses en esta misma sección: no es muy habitual que la prensa generalista ceda un sitio en sus páginas para hablar de desarrolladores de videojuegos. En aquella ocasión nos referíamos a Will Wright. Pues bien, toca repetir arranque. Porque lo que en su día aplicamos al padre de *Los Sims* se puede extrapolar a Bill Roper.

Este personaje de aspecto bonachón y sincero, con cierto aire de persona a la que puedes contar todas tus miserias, se ha ganado un sitio en las páginas de diarios tan sesudos como el Wall Street Journal. Porque Bill Roper no fue sólo parte visible de una de las desarrolladoras con más importancia del planeta, Blizzard, sino que también es el ejemplo perfecto de cómo una empresa de videojuegos puede convertirse en multinacional con beneficios millonarios.

Roper entró en el mundillo del videojuego por una puerta tan poco habitual como lo es la música: "Comencé mi carrera en Blizzard, poniéndole música a *Blackthorne*. Después, me dediqué a ponerle voces a la demo de *Warcraft: Orcs & Humans*".

Por aquel entonces, el trabajo de Roper dentro de la desarrolladora californiana no pasaba de ser una mera colaboración externa, pero en agosto del 1994 le ofrecieron que se integrase en la platilla. "Para mí fue una grandísima noticia", recuerda. "Me parecía un trabajo interesantísimo y estaba deseando hacer más cosas para ellos".

Chico para todo

A partir de entonces, Roper se convirtió en la cara visible de Blizzard, el hombre al que todos los medios de comunicación se dirigían para conocer nuevos detalles sobre cualquier proyecto que afrontasen los desarrolladores. "Mis tareas han sido de lo más variadas", declara Roper. "Trabajar en Blizzard me dio la oportunidad de ocuparme de todos los aspectos del diseño de videojuegos. Eso sin tener en cuenta que pude colaborar con los mejores profesionales de la industria".

Como ha dicho, hizo la música de *Blacktrone*, tareas de producción, doblaje y documentación en la primera parte de *Warcraft*, diseño, narración y doblaje en su secuela... Los quehaceres de nuestro hombre se multiplican a medida que crece la importancia de Blizzard. De hecho, Roper ha participado en todos los grandes proyectos de la desarrolladora (a saber, *Warcraft*, *Diablo* y *StarCraft*).

Puede que por eso la noticia de que Roper abandonaba Blizzard saltó en los medios de comunicación del sector como una bomba de relojería. A día de hoy, no se saben a ciencia cierta los motivos. Y como suele ocurrir en estos casos, la rumorología se mezcla con la realidad. El motivo más lógico señala a los crecientes conflictos entre Blizzard y Vivendi a causa del control creativo de los juegos. Sea como sea, Bill Roper seguirá dando que hablar. No en vano, ya ha fundado una nueva empresa, Flagship. "Ya estamos trabajando en un nuevo juego", declara un entusiasta Roper. "Y os aseguro que dará que hablar". Y viniendo de quien viene la frase, nosotros nos lo creemos.

ZOOM

¿QUÉ HA HECHO?
Blackthorne y las sagas *Warcraft*, *Starcraft* y *Diablo*.

¿QUÉ ESTÁ HACIENDO?
Desarrollando el primer juego de su nueva empresa, Flagship Studios.

¿QUÉ NO HARÍA NUNCA?
Un juego que no esté trabajado hasta en sus más íntimos detalles.

PEQUEÑOS GRANDES JUEGOS

15 joyas recientes que pasaron desapercibidas

Hay **tanto por jugar y tan poco tiempo para hacerlo** que no es extraño que se nos acabe pasando por alto alguno de esos juegos que de verdad valen la pena. **Hay pequeñas grandes joyas** del software lúdico **que pasan desapercibidas injustamente** por falta de fe de sus distribuidores, por llegar en el momento equivocado o por otras mil razones. En muchos casos aún estás a tiempo de darles **una segunda oportunidad.**



Vivimos en la era del consumo rápido, de la cultura basura y del aquí te pillo, aquí te mato. Esta predilección por lo inmediato, lo superficial y de digestión fácil ha afectado a los juegos. Poco a poco, los géneros más cerebrales y laboriosos han ido cediendo paso a fórmulas más directas, manejables y asimilables, que se pueden consumir en un periodo corto de tiempo y sin traumas. Parece que los juegos de más de 20 horas de duración tienen las horas contadas, principalmente porque nadie está dispuesto a invertir tanto tiempo en un único título si ello implica renunciar a otras espléndidas novedades de esas que tanto brillan en las estanterías.

Por todo ello, no hay nada de extraño en que juegos tan excelentes, con propuestas originales o sorprendentes puestas al día de formas clásicas, acaben pasando practicamente de puntillas por el escaparate de la actualidad. De hecho, algunas de las joyas más rutilantes que jamás han adornado la pantalla del PC no gozaron de un merecido reconocimiento hasta pasados unos cuantos años desde su publicación inicial. Internet, el boca a boca y la paciencia y sabiduría que distingue a los grandes jugadores se encargaron de descubrir y dar a conocer unas virtudes que ni el público ni los medios especializados fueron capaces de vislumbrar en su debido momento.

NUNCA ES TARDE

Buen ejemplo de este éxito tardío es lo que sucedió años atrás con *Outcast* y *The Nomad Soul*, juegos de innegable riesgo e innovación ignorados en el momento de su publicación y que en la actualidad se consideran ejemplos casi perfectos de cómo debe ser un buen videojuego.

No vamos a poder evitar que injusticias así sigan produciéndose en el futuro, pero sí nos ha parecido interesante dar un repaso de urgencia a aquellos juegos que, por uno u otro motivo, no disfrutaron del éxito ni de la atención merecidas en el pasado más reciente. Es una oportunidad para (re)descubrir 15 obras magníficas que, tanto por su concepto como por su calidad, merecen mucho la pena volver a jugar.



Ninguno de los títulos aquí expuestos supera los cuatro años de antigüedad, por lo que es posible que muchos de ellos todavía puedas encontrarlos, ya sea formando parte de alguna de las numerosas líneas económicas que pululan por el mercado o asomando en alguna estantería de cualquier tienda especializada o gran almacén.



BLAIR WITCH VOL.1
Rustin Parr

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Terminal Reality
AÑO: 2000

Rustin Parr es uno de los escasos ejemplos de una licencia cinematográfica que da lugar a un gran juego. Siguiendo la estela iniciada en 1992 por *Alone in the Dark*, el juego de Terminal Reality ofrece elementos tradicionales de aventura, investigación, exploración, resolución de puzzles y una buena dosis de acción. Con todo, lo que hace único a este juego es la manera en la que los desarrolladores utilizaron las nuevas tecnologías (sonido envolvente, sombras en tiempo real) para crear una experiencia amenazadora y apabullante.



AMERICAN MCGEE'S ALICE

GÉNERO: Acción · **DESARROLLADOR:** Rogue Entertainment · **AÑO:** 2000

Desde esa película pornográfica de 1982 llamada *Alice in Wanderland*, nadie se había atrevido a aportar una visión tan original e irreverente del mundo del escritor británico Lewis Carroll. Todos los elementos del libro original siguen en *Alice*: los naipes-soldado, el Conejo Blanco, la Reina de Corazones... Sólo que en un contexto visual único, parecido al de las películas de Tim Burton, y con una mecánica de juego que mezcla acción en tercera persona con la resolución de complicados rompecabezas.



MYTH III
The Wolf age

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Munbo Jumbo
AÑO: 2001

En su momento lo describimos como un juego "épico de combate, estrategia en tiempo real y sangrienta acción en un mundo fantástico en tres dimensiones". Tres años después, la tercera entrega de la saga *Myth* sigue pareciéndonos un juego rematadamente bueno, tanto por lo atractivo de una mecánica pausada y cerebral única en el mercado, como por lo sublime de una ambientación medieval/gótica/mágica que toma prestados algunos elementos de la obra de Tolkien.



INDEPENCE WAR 2
Edge of Chaos

GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Particle Systems
AÑO: 2001

Digno sucesor del primer *Independence War*, uno de esos grandes juegos para PC que pasó desapercibido en su día a los ojos del gran público. Aun cuando *Independence War* 2 es, probablemente, el mejor juego de ciencia-ficción desarrollado en compatibles, sus cifras de ventas no pasaron de lo anecdótico. Clásico e imprescindible, supo conjugar en sí mismo elementos de simulación (los más) con otros importados de la estrategia, la aventura e incluso el rol.



ANACHRONOX

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Ion Storm
AÑO: 2001

Otro de los títulos malditos de una desarrolladora que parecía especializada en ellos: Ion Storm. Supuestamente destinado a que Tom Hall, desarrollador de éxito, se diese un baño de multitudes, el juego, a ojos de la mayoría, no llegó a cumplir las expectativas después de dos años de retraso. Juego de rol futurista y de particular discurso, *Anachronox* bebía de las fuentes de la saga *Final Fantasy*. Lo mejor, sin duda, su elaborado guión y lo plausible de su atmósfera futurista.



PROJECT EDEN

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Core Design
AÑO: 2001

Como en un *ménage à trois*, aquí participaban todos. Creado por los padres de *Tomb Raider*, *Project Eden* ha sido uno de los pocos juegos que hicieron realidad eso de hacer uso de las características de varios personajes para avanzar en la aventura. El juego desbordó los clichés de la aventura en 3D para servir exacto equilibrio entre acción frenética y puzzles. Original y, sobre todo, variado en su planteamiento, suponía un reto para el jugador en cada una de sus fases.



BATTLE REALMS

GÉNERO: Estrategia · **DESARROLLADOR:** Liquid Entertainment· **AÑO:** 2001

Ed del Castillo firmó uno de los pocos juegos de estrategia en tiempo real que pretendían hacer evolucionar al género. Se plegó a las reglas de la estrategia, pero aderezándola con conceptos nuevos. Por ejemplo, prescindía de la figura del aldeano como mero peón y lo convertía en pieza fundamental del desarrollo del ejército. Mucho antes que la saga *Warcraft*, *Battle Realms* hizo un inteligente uso de las 3D usándolas como algo más que un mero elemento decorativo.



HOSTILE WATERS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Rage Software
AÑO: 2001

Juego que entraba por los ojos. En su día, *Hostile Waters* dio un paso muy importante al recrear una atmósfera de corte fantástico y exponerla ante el monitor con todo lujo de detalles. Aparte de lo jugoso de todas sus misiones (cada una de ellas, un reto que superaba al anterior), Rage construyó una ambientación tan extraña como hipnótica en la que uno manejaba vehículos lisérgicos armados con microchips que alojaban el alma y conocimientos de soldados de élite muertos en combate. Ahí es nada.



ZANZARAH
The Hidden portal

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Funatics Software
AÑO: 2002

Mezcla en un mismo recipiente los elementos narrativos de Michael Ende, las preciosistas ilustraciones de Brian Froud y la adictiva mecánica de la saga consolera *Pokémon* y obtendrás algo muy parecido a *Zanzarah*. ¿El objetivo? Capturar la mayor variedad de hadas posible. ¿Cómo lograrlo? Explorando el entorno a la manera y usanza de *Tomb Raider* y participando en furiosos combates en primera persona que poco tienen que envidiar a los de *Unreal Tournament*. Todo ello, sin una sola gota de sangre.



ARCANUM
Hechizos y engranajes

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Troika Games
AÑO: 2002

De acuerdo, tiene el aspecto de un juego de principios de los 90 y su curva de dificultad es excesiva. Pero ese par de problemas no debe hacernos olvidar que se trata de uno de los mejores juego de rol jamás creados. El guión es intrigante, original y viene acompañado por un montón de aventuras secundarias. Además, supera con creces a juegos como *Baldur's Gate* o *Icewind Dale* en lo referente a diálogos, libertad de movimientos, creación de personaje y comportamiento de los personajes no jugadores.



ETHERLORDS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Nival Interactive
AÑO: 2002

A pesar de todos los juegos que han contemplado estos cansados ojos, *Etherlords* tiene el dudoso honor de ser uno de los más difíciles. Siguiendo la estela de productos como *Heroes of Might & Magic*, lo pone a uno al mando de un ejército de extrañas criaturas, diseñadas con tanto gusto por la variedad como por el delirio fantástico. Buenos gráficos y enormes posibilidades estratégicas. El sistema de combate se implementó dentro del juego a la perfección.



GOTHIC

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Piranha Bytes
AÑO: 2002

Las apariencias engañan. A pesar de su aspecto, *Gothic* quedaba a años luz de ser un juego de acción. Más bien resultaba rol puro y un juego de gran complejidad, aunque no por ello inaccesible. Pequeño clásico del género, el juego de Piranha Bytes construía en un puñado de líneas de código un mundo vivo que nada tenía que envidiar a universos virtuales en constante evolución como los de *EverQuest*. Superados los problemas de exigencias técnicas, *Gothic* se juega hoy como nunca: a un paso de la perfección.



THE GLADIATORS
Galactic Circus Games

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Eugen Systems
AÑO: 2002

Siguiendo la línea marcada en su día por juegos como *Z: Steels Soldiers* o *Ground Control*, la obra de Eugen Systems ofrece una desquiciante amalgama de acción frenética y estrategia baja en calorías. La clave para vencer no reside en acumular la mayor cantidad de recursos posible (de hecho, no los hay), sino en aprovechar, en beneficio propio, la peculiar fisonomía de cada escenario y en capturar antes que el rival los generadores de unidades.



SILENT STORM

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Nival Interactive
AÑO: 2003

He aquí un perfecto ejemplo de que la estrategia por turnos de marcado componente táctico todavía tiene muchísimo que decir. A pesar de situarse en un conflicto tan explotado como lo es la Segunda Guerra Mundial, *Silent Storm* supera el examen con nota. Una enorme documentación, gran variedad de decisiones y arsenal y un argumento que, por extraño que parezca, se acerca bastante más al *thriller* que a la recreación de batallas históricas. Heredero directo de *X-COM*, del que calca su sistema de combate.



FREEDOM FORCE

Género: Estrategia · **Desarrollador:** Irrational Games · **Año:** 2002

Tu juego, sobre todo si te gustan los cómics de Marvel y DC. O la estrategia. O el rol. O, simplemente, si lo tuyo son las cosas bien hechas. Si en 2002 se hubiese entregado un premio Nobel a la originalidad virtual, *Freedom Force* lo hubiese ganado de calle. Superhéroes delirantes en un videojuego que flirteaba con varios géneros. Jugado hoy en día, sigue conservando toda su fuerza. Confirma a Irrational Games como una compañía de geniecillos a los que no se debe perder la pista.



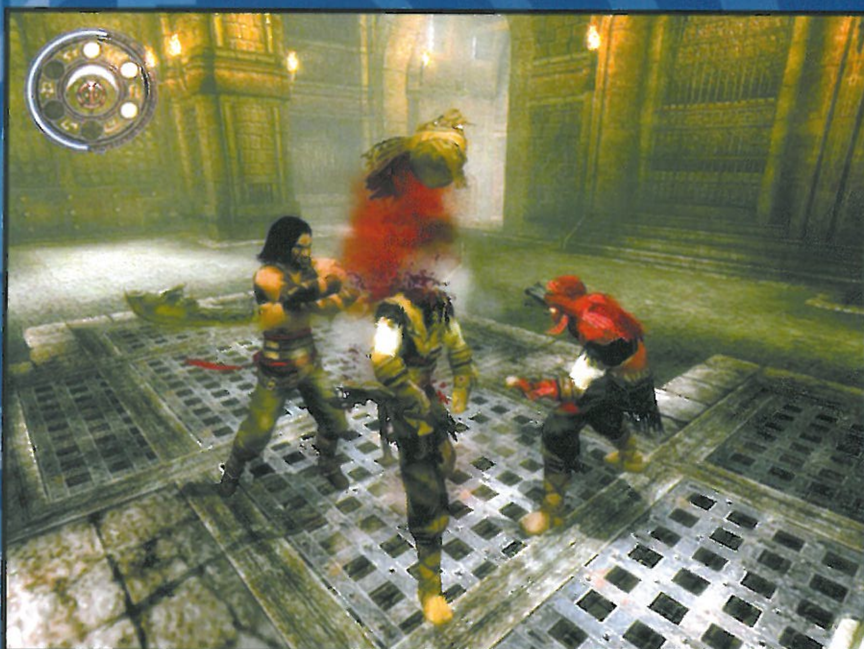
PRINCE OF PER

El alma del guerrero

Por G. Masnou

Suyos fueron algunos de los momentos más memorables del pasado 2003. Ahora, **tan solo un año después de *Las Arenas del Tiempo***, el príncipe más célebre del mundo del PC **regresa** con *El alma del guerrero*, **una aventura** continuista, **vibrante y tenebrosa** que **dará mucho que hablar** durante los próximos meses.

SIA


En esta nueva entrega, las decapitaciones estarán a la orden del día.


Repaso la lista de los discos más vendidos en España y un escalofrío de horror me sacude la columna vertebral: La Oreja de Van Gogh, Andy & Lucas, Evanescence y Hombres G se han encaramado a los primeros puestos. Moraleja: no siempre lo mejor es lo que más vende. En este mundo de dobles morales, falsas esperanzas e ídolos de cartón piedra, más vale un buen agente y una promoción de campeonato que un quintal métrico de talento. Hace ya muchos años que casi todos nos resignamos a que las cosas son así. Y a comprar sólo lo que más insisten en vendernos.

Por supuesto, esta regla también es aplicable al mundo de los videojuegos. Mientras que juegos de la calidad de *Arcanum: Hechizos y engranajes* o *Independence War 2: Edge of Chaos* acumulan polvo en las estanterías, otros, como *Enter The Matrix* o *CSI*, se venden de forma obscena a pesar de su mediocridad.

Por suerte, hay excepciones. *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* fue una de ellas. Los más de dos millones de copias vendidas hasta la fecha hacen justicia al mejor título de aventuras del pasado 2003. El título desarrollado por Ubisoft Montreal rehabilitó de un plumazo tanto una licencia que llevaba en coma profundo desde el mediocre *Prince of Persia 3D* como un género que parecía coto exclusivo de la saga *Tomb Raider*. Según Bertrand Helias, productor de Ubisoft Montreal, la cuarta entrega de *Prince of Persia* supuso un hito en la historia de la productora francesa "tanto en términos de premios concedidos por la industria y los medios especializados como por la excelente acogida que tuvo por parte del público".

Como apenas han pasado 300 días (más o menos) desde la publicación de *Las Arenas del Tiempo*, sería de ilusos esperar de *El alma del guerrero* una pequeña revolución. Primero, porque no ha habido tiempo material para realizar tal hazaña. Y segundo, porque es lógico que los desarrolladores se hayan centrado en lo que mejor resultado podía darles: pulir los escasos errores que presentaba la entrega anterior.

La mayoría de críticas negativas que recibió *Las Arenas del Tiempo* se centraban en un sistema de combate que, a pesar de su innegable plasticidad, resultaba algo monótono y reiterativo. Había que luchar con demasiada frecuencia y los combates se planteaban de forma demasiado mecanizada y previsible (siempre después de una pequeña dosis de plataformas), dando al traste con cualquier atisbo de sorpresa. En *El alma del guerrero*, las trifulcas seguirán teniendo mucho protagonismo, incluso más que en *Las Arenas del Tiempo*, pero ahora estarán mucho mejor integradas en el desarrollo del juego y ofrecerán una mayor variedad de posibilidades.

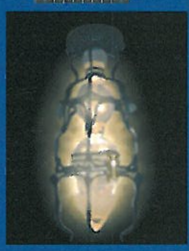
Pequeños retoques

Para que ello sea posible, los desarrolladores han creado un nuevo sistema llamado Free-Form Fighting System que va a dar una orientación inédita al género de lucha. Nos lo cuenta Bertrand Helias: "Este sistema da a los jugadores plena libertad para destruir y exterminar a los enemigos según su propio estilo. El príncipe podrá ejecutar varios combos y ataques especiales, ya que el árbol de combate es rico en posibilidades. Además, varios elementos del entorno proporcionarán a los jugadores

AVANCE

EL ORIGEN DE TODO

La trama de *El alma del guerrero* arranca pocos años después de la conclusión de la anterior entrega. Una criatura mística, llamada Dhaka, persigue a nuestro príncipe con el objetivo de eliminarlo. ¿El motivo? Devolver el equilibrio al universo, que se perdió cuando el inmaduro príncipe comenzó a manipular a su antojo las Arenas del Tiempo. La única forma de que el protagonista recupere el control de su vida pasa por que retroceda en el tiempo, se dirija hasta el lugar donde empezó todo (la Isla del Tiempo) e impida que las Arenas lleguen a ser creadas.



gran variedad de opciones para ejecutar movimientos letales: giros mortales alrededor de columnas, uso de cuerdas, cortinas... de forma que damos mayor fuerza y velocidad a cada movimiento".

Cambio estético

Otro punto a mejorar era el del efecto de las Arenas del Tiempo. En la anterior entrega, éstas se podían utilizar únicamente para ejecutar tres o cuatro ataques especiales o retroceder unos pocos segundos en el tiempo. En cambio, en *El alma del guerrero* el factor tiempo tendrá efectos directos en el desarrollo de la partida y la resolución de muchos problemas. De hecho, algunos puzzles se basarán en la posibilidad de viajar en el tiempo. Al igual que sucede en juegos como *Day of the Tentacle* o *Shadow of Destiny*, si tú o cualquiera cambia algo en el pasado, eso tendrá consecuencias en el presente. "Si creas un agujero en el pasado, habrás dejado abierto un nuevo acceso en el presente. Es sólo un ejemplo, los puzzles serán mucho más complejos", explica Bertrand Helias.

Los desarrolladores han creado un impresionante elenco de rivales con distintas habilidades

El equipo encargado de desarrollar *El alma del guerrero* está formado por un total de 50 profesionales. De ellos, únicamente una quinta parte trabajaron en la primera entrega. Mientras que en esa versión del clásico la máxima preocupación de los desarrolladores fue crear una tecnología multiplataforma moderna, una animación del príncipe fluida y una mecánica sólida y solvente con el fin de resucitar una licencia muerta, el trabajo de esta secuela se centra específicamente en dotar de un nuevo aspecto y una nueva atmósfera el universo de *Prince of Persia*.

Básicamente, en el juego de Ubisoft Montreal nos encontraremos con dos tipos de atmósfera muy diferentes. En el presente, todo estará destruido, ruinoso, cubierto de raíces y vegetación. Para potenciar la sensación de tristeza, ansiedad y desolación, los desarrolladores han recurrido a una paleta basada en colores grises, azules y

DATOS

GÉNERO:	Acción/Aventuras
DESARROLLADOR:	Ubisoft Montreal
EDITOR:	Ubisoft
DISPONIBLE:	Diciembre

EN RESUMEN

Puede que *El alma del guerrero* haya perdido el factor sorpresa con el que sí contaba la anterior entrega, pero eso poco importa cuando lo que aguarda, a la vuelta de la esquina, es una versión mejorada de la mejor aventura de acción que existe a día de hoy para PC. ¿O es que a ti sí que te importa?



Los enemigos tendrán comportamientos personalizados.



Se podrán utilizar algunos elementos del escenario para ejecutar ataques.



En apenas un año el príncipe ha mejorado mucho sus habilidades.

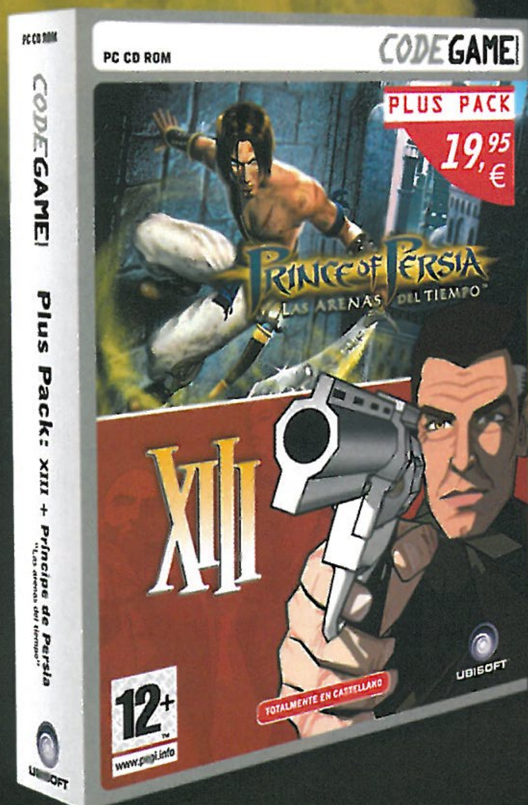


Los enemigos de mayor tamaño requerirán de un trato especial.

PC CD ROM

CODEGAME ENTERTAINMENT

PLUS PACK 19,95 €



No renuncies a nada

Prepárate para vivir horas de intensa emoción con el NUEVO PLUS PACK DE CODEGAME: Prince of Persia Las Arenas del Tiempo™ + XIII

Seis cd rom repletos de aventura ahora al mejor precio. No renuncies a nada, llévate los dos.



Contiene 6 CD´s



TOTALMENTE EN CASTELLANO



UBISOFT

Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres.
Playa de Liencres, nº 2, planta 1ª
Ctra. N-VI Km. 24
28230 Las Rozas. Madrid

marrones que dan al entorno un aspecto ajado y decadente. En el pasado, en cambio, nos encontraremos con un entorno físico muy similar al de la primera entrega, con escenarios lujosos y coloristas, dignos de la Persia de aquella época. Dado que la mayoría de la acción se desarrollará en el presente, podemos afirmar que, en conjunto, *El alma del guerrero* va a ser un juego más sombrío y más "de línea adulta" que *Las Arenas del Tiempo.*

Evidentemente, no faltará a la cita aquello que se presupone que debe ofrecer toda buena secuela, empezando por un nuevo y extenso arsenal de armas. En *El alma del guerrero,* el príncipe poseerá la habilidad de manejar dos armas simultáneamente. En esencia, sus juguetes bélicos van a ser de dos tipos: armas indestructibles que llevarás la mayor parte de la aventura y otras que únicamente soportarán un número limitado de golpes y que, mayoritariamente, serán las que quites a los enemigos muertos. En función de la combinación de armas que se elija, el príncipe utilizará una u otra estrategia de lucha.

MATERIAL DE DEFENSA

Existen cinco tipos distintos de armas. Es importante que experimentes con ellas y compruebes qué efectos tienen sobre cada uno de los enemigos. Cada arma genera un estilo de lucha distinto y permite ejecutar una serie de ataques especiales.

ESPADAS



El príncipe puede manejar dos espadas simultáneamente. Aunque duran poco, podrás hacerte con decenas de modelos distintos.

HACHAS



Son unas armas tremendamente lentas de manejar, aunque a cambio infligen un daño considerable a los enemigos.

MAZAS



Lentas de manejar y de daño medio, las mazas van de perlas para empujar a los enemigos a varios metros de distancia.

PUÑALES



Infligen poco daño, pero aparecen en cantidades industriales y pueden ser lanzados a una distancia considerable.

ARMAS DE LA FORTUNA



Un auténtico misterio que no podremos desvelar hasta que contemos con la versión completa en nuestras manos.

Enemigos de nivel

Para lograr unos combates más profundos,se ha creado un impresionante elenco de rivales con distintas habilidades y comportamientos personalizados. De esta forma, "forzamos realmente al jugador a desarrollar una nueva estrategia para cada enemigo y a explotar todas las posibilidades del Free-Form Fighting System", apunta Bertrand Helias.

Sobre los nuevos escenarios, Helias se limita a decir que "la dirección artística se propuso crear muchos espacios diferentes para que la experiencia fuese más fresca y hubiese más alicientes para progresar". Así, irás "a la entrada de la fortaleza, a la sala del trono, al jardín, a la torre mecánica, a las cuevas sagradas...".

El currículum de Ubisoft Montreal es lo bastante respetable (*Splinter Cell, Myst IV: Revelation, Rainbow Six 3: Raven Shield*) como para que les demos un casi incondicional voto de confianza. Por poco que logren pulir y reanimar la fórmula de *Las Arenas del Tiempo*, a buen seguro que acaban creando uno de esos juegos que marcan época.



Las librerías de DirectX 9 han permitido una notable mejora gráfica.



Esta quinta entrega será más adulta, más violenta, más espectacular. Mejor.



La mayoría de escenarios tendrán un tono oscuro y poco acogedor.



El príncipe poseerá la capacidad de manejar dos armas simultáneamente.

EUROPA DEPENDE DE TI

TOMA EL MANDO DE LOS EJÉRCITOS ALEMANES, AMERICANOS, INGLESES Y SOVIÉTICOS Y PARTICIPA EN TODAS LAS BATALLAS DECISIVAS DE LA 2ªGM: EL FRENTE EUROPEO ESTÁ EN TUS MANOS

WAR TIMES
EUROPEAN FRONTLINE

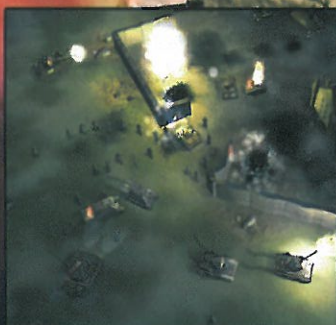
sólo **19,95€**



- Estrategia en Tiempo Real (ETR) con gestión de recursos.
- Motor 3d: libertad de cámara y zoom.
- Más de 70 horas de juego y 32 misiones.
- Controla hasta 1000 unidades por jugador.
- Modo multijugador y cooperativo de hasta 14 jugadores.
- Editor de Mapas: comparte tus misiones en Internet o bájate nuevas.
- Manual completo y desplegable con árboles tecnológicos de cada bando.
- Más de 40 secuencias cinemáticas y videos históricos de introducción.

Incluye CD-Key personalizado para jugar en los servidores españoles









12+
www.pegi.info

DISTRIBUIDO POR:



www.planetadeagostini.net

ON GAMES

Legend Studios

www.wartimesef.com





Por X. Robles

NEED FOR SP Underground 2

Pues sí, en Electronic Arts parecen decididos a aprovechar el tirón comercial de su juego de **coches tuneados**. Es lógico, estamos ante **un fenómeno que cada vez arrastra a más aficionados**, tanto en las carreteras como **ante la pantalla del ordenador**. Cuidado, que puedes acabar con un teclado verde fosforito.







Un servidor se declara un tanto sorprendido por la que se montó con el *NFS Underground* original. Es hasta cierto punto lógico que nos dejemos llevar por la moda o las tendencias cinematográficas, musicales y demás, pero tampoco es plan que eso nos haga perder el mundo de vista. Para alguien que había adorado con toda el alma las viejas encarnaciones de *Need for Speed*, leer a esas alturas que *Underground* era el primer juego de la serie que valía la pena resultó un poco indigesto.

Y no es que piense que *NFSU* fuera un mal juego. Sólo que no era mejor de lo que fueron la inmensa mayoría de los *NFS* anteriores en sus respectivas épocas, nada más. Y teniendo en cuenta el casi clónico parecido de *NFSU2* a su inmediato antecesor, cabe suponer que podremos decir lo mismo ahora.

El escenario será una sola ciudad, de proporciones gigantescas, dividida en cinco grandes barrios

Por ahora, ¿qué tenemos?

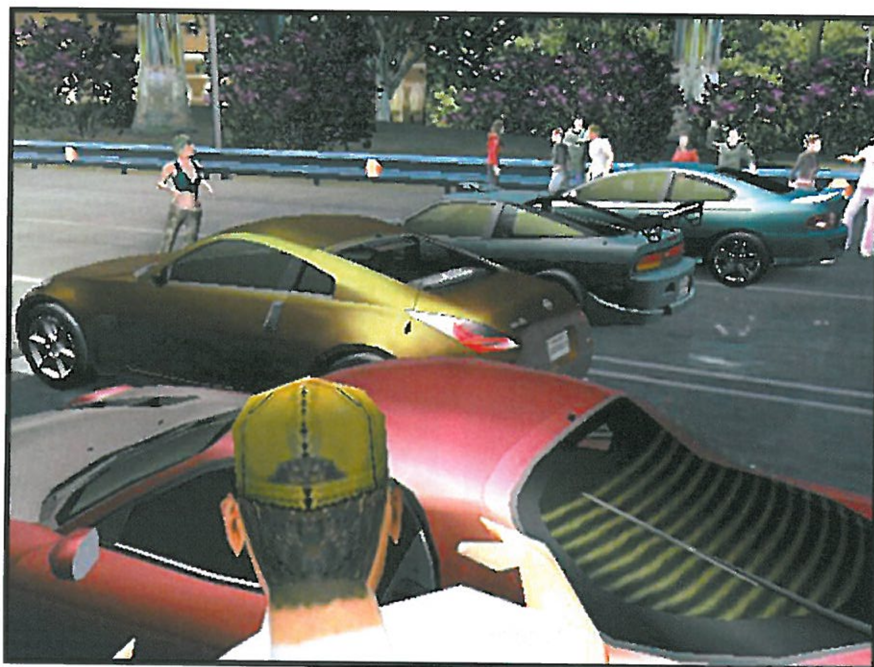
Tenemos un juego estupendo. Se conserva el motor gráfico, los coches, los tipos de carrera y las posibilidades de personalización mecánica y tunera del original. Pero aparte de eso, hay mucho más. Más de eso mismo que ya se esperaba, pero al fin y al cabo, más.

Contará con los mismos gráficos, pero en un entorno nuevo. Si ese entorno es muy diferente al del primer *NFSU* es algo que por ahora no te contaremos, entre otras cosas, porque no hemos podido ver la totalidad del juego. Lo que sí podemos adelantarte es que, una vez más, predominarán los escenarios nocturnos y enormes. El área global de juego se dividirá en cinco distritos distintos, cada uno con un estilo y aspecto diferente, y se han añadido algunos coches nuevos, siempre de marcas reales como Citroën o Mitsubishi, que sumados a los del título anterior alcanzarán un total de más de 30 (lo que tampoco es mucho, a decir verdad).

Respecto a los estilos de carrera, se añadirán tres nuevos, aunque por lo que hemos visto, parece que los más interesantes y característicos continuarán siendo los del primer *NFSU*. En cualquier caso, el punto fuerte del juego volverá a ser la personalización mecánica, las mejoras en el funcionamiento y el aspecto del coche, los vinilos decorativos y ese largo etcétera que puedes imaginar sin problemas. Más del doble de piezas que personalizar, lo que se traduce en un par de billones de configuraciones posibles... más o menos.

No. Tal vez no haya grandes mejoras, pero desde luego sí que hay diferencias. Insistimos en que el escenario va a ser completamente nuevo, aunque se parezca muchísimo a los de *NFSU*.

En esta ocasión, se tratará de una sola ciudad, de proporciones gigantescas, dividida (como decíamos) en cinco grandes barrios unidos por una serie de calles y carreteras (como en las ciudades de *GTA* o *Mafia*). Partiendo de esta ciudad como base, se están introduciendo ideas que no aparecían en el primer *NFSU*, como la utilización de la ciudad a modo de descomunal menú interactivo. Sí,



El ambientillo tuning se respirará en cada polígono.

EED

LO VEO Y LO DOBLO

Si el primer *NFSU* vino al mundo siguiendo la estela de las películas de coches que pasaron por el cine poco antes (*A todo gas*), éste no podía ser menos. De nuevo, una ensalada de ideas que también pueden verse en otros lugares.

CINEFILIA



Tanto los coches como las carreras y la escenografía de *NFSU2* vuelven a parecer sacados de las dos entregas de *A todo gas*.

FLEXIBILIDAD



El uso de la ciudad entera como menú es una idea que también utiliza *Juiced*, retrasado hasta el próximo verano.

BAJOS FONDOS



El barrio estilo Chicago y algunos aspectos de los menús son parecidos a los de *BurnOut 3*, que no llegará a los PC.

CONTINUIDAD



La reutilización del motor gráfico y los coches (con algunos nuevos), puede hacerte dudar a veces de a qué *NFSU* estás jugando.



Brooke Burke, actriz británica de moda, será esta vez tu guía espiritual.



Ludopatía: si pintas un póquer de ases en el coche, ganarás más carreras, ¿no?

exacto, como en *Juiced*. Tú vas por ahí tan campante con tu coche, encuentras una concentración, te acercas y te apuntas a correr. Si el nivel del barrio es muy alto y pierdes, haberlo pensado mejor. Pero si ganas, mejoras tu reputación, obtienes dinero, puedes comprar piezas o nuevos coches... Ya te contamos todo esto en el avance de *Juiced* hace un par de meses, de modo que no nos alargaremos más de lo necesario.

La presentación de las canciones en pantalla cada vez que se pasa de una a otra zona también confiere un aspecto más dinámico al juego. EA ha tomado esta presentación como nuevo estándar para muchos de sus títulos desde el ya lejano *BurnOut3*. El caso es que ¡queda francamente bien! Aparece en pantalla el logotipo de EA, se despliega hacia la derecha el título y el autor del tema, y de nuevo se repliega y desaparece. Es casi como estar viendo la MTV.

Y no creas que los temas, grupos o solistas que disfrutarás van a ser moco de pavo, no. Te recordamos que Electronic Arts montó su propia discográfica hace algún tiempo y tiene los derechos de *copyright* de todas sus canciones. Dicho de otro modo: todo es gente famosa que ya conoces de antes, pero con temas exclusivos para los juegos de EA. Y claro, eso de quemar neumáticos con el remake que *Snoop Dogg* ha hecho del *Riders on the Storm* de los Doors exclusivamente para el juego tiene su punto. ¡Snoop Dogg, nada menos!

¿Algo exclusivo para PC?

Que sepamos por ahora, no. Pero sí que habrá algo exclusivo para el mercado europeo en general (en las versiones de todas las plataformas): EA promete incluir coches característicos para cada región del planeta. Vamos, que el juego americano contará con vehículos que no veremos aquí, y viceversa.

Probablemente eso se traduzca en que ellos podrán disfrutar de cacharros tan deseables como Corvettes de última generación mientras nosotros nos tendremos que conformar con un Peugeot 306 de tres al cuarto, pero en fin, no se puede tener todo. O se da exclusividad o se da potencia, y en este continente nunca hemos tenido ambas cosas en un coche que no fuera Porsche o Ferrari, dos marcas que no aparecen en el juego. Así que... no llores, hombre. Con lo bonito que es tu Ibiza, casi tan potente como una *minipimer*... Pero si para ti la vida no empieza a tener sentido hasta que no has traspasado la barrera psicológica de los 300 caballos., recuerda que en *NFSU2* encontrarás también los vehículos del título anterior. Cómprate otra vez ese Toyota Supra que te gusta y tunéale hasta el cenicero.

DATOS

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	EA Canadá
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

Más tuning y más espectáculo que nunca, pero con el máximo cuidado para no estropear lo que ya funcionaba y no "alterar la experiencia". Si el primer *Need for Speed Underground* fue todo un éxito de ventas, lógico es que su secuela apueste por la continuidad y que se centre en aportar nuevos alicientes, ¿no?



A diferencia de las de la competencia, las carreras seguirán siendo nocturnas.



Qué chica tan mona... ¿El que gana se la lleva a casa o eso es acoso virtual?

PC CD ROM

CODEGAME ENTERTAINMENT

NOVEDAD

19,95 €

En Pacific Fighters el precio no es lo único que cae

Incluye completo manual en Castellano



El galardonado simulador de combate aéreo de Oleg Madoxx IL-2 traslada su escenario al lejano Oriente, en los duros combates librados en el Pacífico. Aviones y Bombarderos aliados se enfrentan a los poderosos pilotos del Imperio Japonés. Pilota más de 40 modelos (Bristol Beaufighter, Douglas A20 Havoc, Supermarine Seafire, Gruman FBF Hellcat, ...) e intenta ser el único en no caer.









DE LOS CREADORES DE

IL-2 STURMOVIK





UBISOFT

Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres.
Playa de Liencres, nº 2, planta 1ª
Ctra. N-VI Km. 24
28230 Las Rozas. Madrid



Sid Meier's PIRATES!

Vuelven Long John Silver, el parche en el ojo, el ron **y la pata de palo**. Puede que los juegos de piratas te hagan pensar en épocas pretéritas, pero éste **tiene todas las papeletas para convertirse** en un producto actual, moderno y **tan divertido como su predecesor.**

Por X. Pita

La nostalgia vende. Lo hace en el mundo del cine a través de cientos de películas "generacionales" y en el de la música vía dinosaurios del rock que regresan a los escenarios. También funciona aquí, en el videojuego.

Pirates! aprovecha su condición de título clásico. Es más, por aprovechar, hasta aprovecha el nombre del autor que se esconde tras el juego, Sid Meier, un tipo que vende juegos por sí solo pero que (seamos justos) también evoca tiempos pretéritos y supuestamente dorados.

El juego no oculta su condición de remake. Concebido como la puesta al día de un título de idéntico nombre y que salió a la venta en 1987, *Pirates!* pretende ahora recuperar el terreno perdido. Y lo hace esgrimiendo idénticos argumentos: sencillez y mezcla de géneros.

Con diez cañones por banda

Lo dicho: la versión del juego a la que hemos tenido acceso deja una cosa clara: que el equipo de Firaxis abandonará cualquier tipo de complicación y vestirá a su juego con el traje de la sencillez. Todo es sumamente intuitivo. Manejar tu barco será tan fácil como hacer clic derecho para que se mueva o apretar el botón del ratón para que se desplace a mayores velocidades.

¿Pero de qué va *Pirates!*? Lo has adivinado: de ser el mejor y más eficaz pirata de los siete mares. Esto implica que deberás afrontar misiones de abordaje o escolta, recorrer las infinitas tabernas de los puertos en búsqueda de información o trabajo, vender tu nave para poder comprarte otra mejor, enfrentarte a espada en la cubierta de tus barcos. En fin, hacerte un nombre.

La estructura del juego recuerda mucho a la de *Freelancer*. Al fin y al cabo, el juego de Digital Anvil te ponía en el papel de un pirata que en vez de barcos manejaba naves espaciales. Pero en esencia, se trata de lo mismo: buscar una misión y cumplirla.

También en la tierra

Uno de los detalles que más llama la atención es que podrás influir en el desarrollo de la vida cotidiana de una ciudad. Las naves que surcan los mares de este juego lo hacen en tiempo real y están manejadas por la inteligencia artificial. Pero lo curioso es que estas naves, a pesar de no estar dirigidas por el hombre, sí cumplen una misión dentro del juego. En una de nuestras partidas interceptamos un buque que transportaba a las tropas de refuerzo para aumentar las defensas de una ciudad. Pues bien, el hecho de haberlo capturado

DATOS

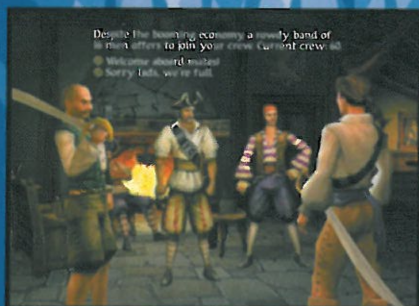
GÉNERO:	Estrategia/Rol
DESARROLLADOR:	Firaxis
EDITOR:	Atari
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

Prepárate para la puesta a punto del clásico de turno y para el regreso de un nombre que suena a leyenda: Sid Meier. Como esperábamos, se trata de un juego de piratas con todas las de la ley. Dinámico, sencillo y repleto de aventuras. Una a priori interesante mezcla de rol, estrategia e incluso acción.



El mundo del juego estará repleto de ciudades en las que encontrar misiones.



El nuevo *Pirates!* adaptará el juego a los gustos de hoy en día.



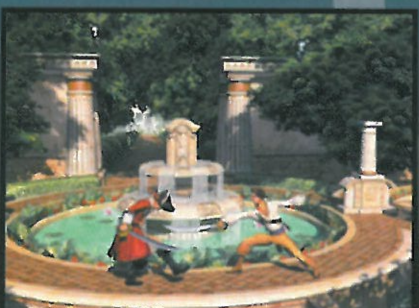
Mover a tus barcos será tan fácil como hacer clic con el ratón.



El protagonista de *Pirates!* será el arquetípico aventurero algo canalla.



En el juego no podían faltar las furiosas batallas en cubierta.



Los duelos a espada a vida o muerte serán otro de los componentes esenciales.



Gracias a los minijuegos de baile, podrás convertirte en el Fred Astaire caribeño.

implicaba que la ciudad en cuestión, al carecer de los refuerzos previstos, fuese después mucho más fácil de tomar. Detalles como éste prometen una jugabilidad mucho más compleja de lo que se podría pensar en un primer momento.

Pero *Pirates!* pretende ir más allá del mero simulador de batallas marítimas. De hecho, las misiones en tierra también tendrán mucha importancia. Va a ser el lugar en el que encuentres trabajo, pero también combate. Las batallas en tierra firme se desarrollarán siguiendo un sistema de turnos que, de nuevo, se ha diseñado apostando por la sencillez. Obviamente, cada turno servirá para mover a tus hombres (caballería, exploradores indios, etc.), que serán más o menos efectivos dependiendo del terreno por el que se muevan o el estado de su moral, lo que te indicarán unas pequeñas banderas.

Firaxis abandonará cualquier tipo de complicación y vestirá a su juego con el traje de la sencillez

Otro detalle interesante: como en el juego original, vas a poder casarte con la hija del gobernador. Pero ahora, para conseguir los favores de la fémina, deberás mostrar tu habilidad como bailarín. Descuida, no deberás ser Fred Astaire, pero sí mostrarte capaz de ejecutar una serie de movimientos con corrección utilizando para ello las flechas direccionales de tu teclado.

Interesante puesta a punto de un título clásico, *Pirates!* ofrecerá a priori todo lo que se le puede pedir a un juego con una temática que hoy día parece cosa del pasado. Ni más ni menos. Si esto es positivo o negativo lo dejamos en el aire. La respuesta, si todo va bien, en un mes.

EL CLÁSICO



Los más veteranos del lugar seguro que lo recuerdan. Publicado en 1987, *Pirates!* sorprendió en su momento por detalles que hoy pueden parecer banales: complejidad de escenario y mezcla de géneros. A pesar de ciertos fallos de equilibrio (atacar por tierra era mucho más complicado que hacerlo desde el mar), *Pirates!* será recordado por muchos como ese juego que te condenaba a estar más horas de las necesarias delante del ordenador, en parte gracias a que desarrollaba de forma convincente un mundo vivo y complejo, repleto de ciudades, duelos y naves a las que abordar. Hoy día, es considerado uno de los grandes.

AVANCE

FIRE CAPTAIN



Si en tu infancia **soñabas con ser bombero** o viste una docena de veces seguidas la película *Llamaradas*, este juego **va a venirte como anillo al dedo**. Pronto **te enfrentarás al fuego** a manguerazo limpio.



Se tratará de minimizar daños materiales y evitar víctimas.

Por J. Font

Hace poco más de un año de la publicación del primer *Fire Department*, un juego de estrategia manguera en ristre original, adictivo pero con detalles que pulir. Ahora le llega el turno a su secuela, otra de bomberos organizándose para extinguir incendios, aunque con mayor variedad de opciones estratégicas y una clara voluntad de corregir todo aquello que no funcionaba en el original.

El juego constará de 15 misiones agrupadas en cinco campañas. En ellas encontrarás situaciones basadas en la realidad, y la forma de resolverlas será más variada y realista. Por ejemplo, tendrás que afrontar las consecuencias de un terremoto o del descarrilamiento de un tren con productos inflamables. Incluso deberás hacer frente a los estragos provocados por una persecución policial.

Aunque buena parte de las misiones estarán ambientadas en territorio urbano, también deberás enfrentarte a las llamas en zonas boscosas y decidir entre la ecología y la protección del casco urbano.

Más personal

Como se amplía el número de misiones y los objetivos van a ser más variados, lógico es que crezca también el número de efectivos que vas a manejar. En muchas misiones, dispondrás de refuerzos que se irán incorporando si la cosa se complica. La interfaz te mostrará cuántas unidades nuevas están en camino y el tiempo que tardarán en llegar. De esta forma, entra en juego un nuevo elemento a la hora de planificar las misiones.

Además, los desarrolladores están trabajando en una nueva física del entorno, en un intento de acercarse a una simulación veraz del proceso de extinción de incendios. Así, deberás tener en cuenta factores como el oxígeno, necesario para salvar a las víctimas del incendio, aunque un exceso de éste puede provocar explosiones.

Otra de las novedades será la inclusión de un modo multijugador que permitirá luchar contra las llamas de manera cooperativa o derrotando a tus rivales a base de manguerazos. Vamos, que parece que están poniendo toda la carne en el asador para que *Fire Captain* sea algo más completo y adictivo que el original.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Monte Cristo
EDITOR:	Atari
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

En su día, *Fire Department* demostró que el día a día de un escuadrón de bomberos podía dar mucho juego. Aun así, algunos detalles quedaron por pulir. Esta secuela va a añadir más profundidad y solvencia técnica a los ingredientes ofrecidos por su predecesor. Es decir, que tiene buena pinta.



Es importante disponer con eficacia a tus hombres sobre el escenario.

PACIFIC STORM



Aunque la experiencia de Lesta Studio en software lúdico se reduce al desarrollo de *The Entente*, también se dedica a la elaboración de ambiciosos documentales para televisión. ¿Por qué no utilizar sus conocimientos en su próximo proyecto?

Por S. Sánchez

A mediados de los años 90, Lesta Studio empezó a trabajar en un documental sobre los grandes barcos que combatieron en el frente del Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial. Esa actividad les llevó a recopilar una enorme cantidad de información que no podía quedar en saco roto, así que decidieron aprovecharla en un nuevo proyecto, esta vez lúdico, llamado *Pacific Storm*. El juego se va a basar en uno de esos cruces de géneros que no siempre salen del todo bien, aunque algo nos dice que esta vez pueden estarse combinando los ingredientes en la proporción adecuada.

El juego pretende ser una reproducción, todo lo detallada posible, de las batallas navales de la guerra del 39. Aun así, no arrancará el 7 de diciembre de 1941, fecha del ataque japonés a Pearl Harbor, sino un poco antes, en 1940. Tu margen de actuación será amplio (podrás hacer que muchos acontecimientos se desarrollen de forma distinta a como lo hicieron en la realidad) pero no evitar que la guerra estalle, ya que en ese caso, ¿dónde estaría la guerra? Además de Pearl Harbor, podrás combatir en escenarios históricos como Guadalcanal, Okinawa, Midway, Borneo u Osaka.

Agua salada

Pacific Storm será, en primer lugar, un juego de estrategia táctica. La representación del escenario va a ser original: vendrá a ser una mesa sobre la que desplegarás un mapa táctico listo para ofrecerte una visión global del conflicto. En el momento en que unidades de ambos bandos se encuentren, tendrás la opción de resolver la contienda de forma automática o bien saltar a una nueva pantalla en la que podrás controlar tus tropas, como en cualquier juego de estrategia, en tiempo real en unas pulcras 3D. El juego incluso permitirá ir un paso más allá, ya que también podrás jugar estas batallas como si se tratase de un simulador algo arcade en el que tú asumirás el control de las unidades aéreas en primera persona.

De esta forma, tendrás en todo momento la sensación de estar inmerso en un gran conflicto, ya que podrás participar en la contienda en tres niveles de implicación distintos, decidiendo estrategias en el mapa táctico, dirigiendo la batalla en tiempo real o controlando unidades aéreas en primera persona.

Como es habitual en todo buen juego de estrategia, en éste deberás tener en consideración

DATOS

GÉNERO:	Estrategia/Simulación
DESARROLLADOR:	Lesta Studio
EDITOR:	Buka Entertainment
DISPONIBLE:	Principios 2005

EN RESUMEN

En los últimos años, los juegos que han recreado los conflictos navales modernos han sido más bien decepcionantes. Eso puede cambiar con la llegada de *Pacific Storm*, un juego sobrado de ambición y con ideas que pueden hacerle un hueco entre los grandes. Esperemos que esta vez sepan dar en el blanco.



Los bombardeos tendrán un papel destacado en este juego.


Los círculos verdes te permitirán distinguir las unidades seleccionadas.


Podrás tomar el control de cualquier avión personalmente.


Los aviones de reconocimiento marcarán la diferencia en las batallas.


Los barcos no estarán indefensos ante los ataques de los aviones.


Podrás controlar los aviones tanto en primera como en tercera persona.

los recursos, como el acero o el petróleo, y su suministro. Para facilitar un poco las cosas, el juego establecerá rutas de distribución de forma automática, pero de ti dependerá proteger a los convoyes y hundir a los del enemigo. La climatología jugará también un papel clave, ya que hasta puedes encontrarte con ciclones que, de no evitarlos, te dejarán en cuadro y sin apoyo aéreo.

Uno de los aspectos importantes del juego será la carrera tecnológica entre los dos bandos

El progreso

Otro de los aspectos importantes del mapa táctico será la carrera tecnológica entre los dos bandos, que se iniciará desde un buen principio. Cada mejora que investigues tendrá su precio tanto en recursos como en tiempo. Muchas de las mejoras afectarán directamente a las unidades, de forma que luego podrás modificar sus configuraciones, incluso rebautizarlas creando modelos que históricamente no llegaron a existir. La cúspide de la investigación científica llevará a los japoneses a desarrollar armas bacteriológicas y armas nucleares a los americanos. Pero ten claro que eso exigirá una inmensa inversión de recursos y tiempo.

Tampoco faltarán, en el momento en que los japoneses se encuentren al borde de la derrota, los pilotos kamikaze que estrellarán voluntariamente sus aviones contra objetivos enemigos como si se tratara de misiles dirigidos. Los desarrolladores han diseñado también un vistoso arsenal de armas imaginarias, pero aún no sabemos si éstas estarán disponibles como un elemento más de la partida o se accederá a ellas activando trucos.

El modo para un jugador incluirá una campaña que se podrá jugar tanto desde el punto de vista de los americanos como de los japoneses. Por su parte, el modo multijugador consistirá en una serie de batallas en dos modos diferentes: estrategia en tiempo real y simulación.



SUPERACORAZADO YAMATO

El mayor de los barcos japoneses que tomó parte en la guerra del Pacífico fue éste, el Yamato. Se trataba de un inmenso acorazado, aunque su efectividad quedó en entredicho cuando sucumbió ante la fuerza aérea americana que por entonces (1944) no contaba con oposición alguna en el Pacífico. Hoy en día, en Japón se sigue utilizando la expresión "Eres como el Yamato", para describir algo que ha costado demasiado esfuerzo en vano.



THE FALL
Last Days of Gaia



A la espera de que el anhelado ***Fallout 3*** se asome algún día a las pantallas de nuestros PC, **siempre habrá juegos dispuestos a cubrir el hueco**. Es el caso de *The Fall*, un título que sigue la estela de la saga de Interplay.

Por G. Masnou



Será posible crear un equipo de hasta seis personajes.

De entrada, hay que aplaudir la valentía de los desarrolladores de Silver Style Entertainment: su próximo *The Fall: Last Days of Gaia* no sigue la senda de la última maravilla tecnológica de usar y tirar, sino la de una saga tan rica en ideas como pobre en ventas: *Fallout*. Y es que a los miembros de esta compañía berlinesa, fundada en 1993, les encanta homenajear a los clásicos ocultos de la diversión interactiva. Si en *Gorasul*, su primer y mediocre trabajo, apostaron por la fantasía medieval, los hechizos y la perspectiva isométrica de la saga *Baldur's Gate*, aquí lo harán por el ambiente postapocalíptico de la obra maestra de Interplay.

La acción de *The Fall* se desarrollará en el polvoriento suroeste de los Estados Unidos en el año 2083, veinte años después de que una catástrofe acabase con todos los ecosistemas. En la piel de un mercenario sediento de venganza por el asesinato de su familia, te unirás a una organización llamada Gobierno del Nuevo Orden. Su objetivo no es otro que aportar algo de cordura y estabilidad a su loco, loco mundo y (¿por qué no?) vengar de paso a sus progenitores.

Para puristas

Además de los incondicionales de *Fallout* y los que aún recuerdan con nostalgia la película *Mad Max* y su violencia nihilista en escenarios desérticos, *The Fall* puede interesar, y mucho, a los puristas del rol. Porque si por algo apuesta el juego de Silver Style es por crear un universo rico y creíble en el que el jugador desempeñe un papel. Toma nota: transiciones día-noche, múltiples posibilidades de interacción práctica con el entorno (cavar para buscar agua, cazar, cocinar animales), control directo de vehículos como grúas y buggies, comportamiento realista de los personajes controlados por el ordenador, un entorno vivo con su fauna y su flora, novedoso sistema de combate en tiempo real con la posibilidad de simular turnos... Y eso entre muchos otros detalles destinados a aportar verosimilitud.

La historia de los videojuegos está repleta de títulos que acabaron siendo pasto de su desmesurada ambición. Crucemos los dedos para que *The Fall* sí cumpla lo que promete y no acabe formando parte de tan desdichado grupo.

DATOS

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	Sylver Style Entertainment
EDITOR:	Punto Soft
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

Presupuesto irrisorio, ambición desmedida y una cierta inexperiencia no parecen fundamentos sólidos para hacer algo que valga la pena. No obstante, el juego sigue los pasos de un buen maestro y parece haber tomado buena nota de sus mejores lecciones, así que habrá que esperar el resultado.



En total, habrá más de 500 objetos distintos.

SUPERPOWER 2

El gran **Charles Chaplin daba rienda suelta** a sus ansias de conquista jugando con una bola del mundo **en su película *El gran dictador***. Hoy en día, **bien podría hacerlo con un PC** y un videojuego. **Éste** que está a punto de aterrizar, **para más señas.**

Por A. Salas

Te imaginas lo que supondría coger un tablero de *Risk*, ponerlo al día con información de la inteligencia militar americana y empezar una partida con todas las unidades militares actuales? Eso es precisamente lo que propone *Superpower 2*, la secuela de un juego de estrategia que pasó desapercibido en su día y ahora regresa con una fórmula mejorada.

A diferencia de otros juegos similares, éste se desmarca del típico esquema de construcción de bases, entrenamiento militar y destrucción masiva. En su lugar, optará por darte libertad total con el globo terráqueo como teatro de operaciones. Tú decides qué es lo que quieres hacer, ya sea intentar dominar el mundo cual Dr. Maligno o llevar a la práctica el bucólico ideal de hacer el amor y no la guerra.

Mucha pólvora

Sin embargo, y sea lo que sea que elijas, ¿vas a privarte de hacer la guerra en un juego que pone a tu disposición tantas unidades de combate? *Superpower* 2 contará con el repertorio armamentístico mundial totalmente actualizado.

La libertad de acción por la que apuesta este juego se va a hacer notar desde el principio. Podrás elegir cualquier país del mundo y, acto seguido, escoger el partido político (real, por supuesto) que más te apetezca para empezar tu mandato. Una vez en el poder, el rango de acciones que podrás llevar a cabo es amplísimo y se estructura en tres tipos de aparatos: político, financiero y militar. En cada uno de ellos, encontrarás una serie de parámetros que podrás variar a tu gusto, desde presupuestos generales a prohibición de diversas normativas como la del aborto o los matrimonios homosexuales, pasando por la gestión militar y comercial de tu país. Como verás, todo lo necesario para que te sientas como un auténtico presidente de gobierno.



Las fuerzas militares de *Superpower 2* corresponden a las que existen hoy.



Obviamente, Irak es uno de los puntos calientes del planeta.

Eso sí, aunque *Superpower 2* presuma de ser un juego en el que todo lo que pase bien podría suceder en la realidad, la verdad es que algunos de los acontecimientos no te resultarán demasiado creíbles. Por ejemplo, es difícil creer que un tal Partido Independentista de Lanzarote parta con una clara ventaja en relación al resto de fuerzas políticas en España... Aun así, y salvando estas pequeñas deficiencias, el juego se perfila como una buena opción para quien busque un tipo de estrategia diferente.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Dreamcatcher
EDITOR:	Virgin Play
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

La primera entrega de *Superpower* no fue precisamente un juego estrella en nuestro país. Esta secuela aspira a tener un poco más de éxito gracias a la inclusión de un modo multijugador, una IA mejorada, gráficos en 3D remozados y un conjunto de misiones más exigente y variado. ¿Lo conseguirá?



¿Tú no eras el que le echaba la culpa de todo al Gobierno? Pues te toca a ti...

PAINKILLER
Battle Out of Hell



***Painkiller* fue** lo que *Doom 3* no se atrevió a ser. **Orgía de aniquilación sin mayores pretensiones**. Nada de historias de Nobel, de secuencias de vídeo de Troma o puzzles de preescolar. **Por eso esperamos su expansión** con los brazos abiertos.

Por J. Ripoll

Todos los aspirantes a Nostradamus que vaticinaron la muerte de las expansiones con la llegada de los editores de niveles y el diseño amateur pueden ir pensando en hacer compañía a la pitonisa Lola. Cualquier juego de acción que se precie, mejor dicho, que acumule las suficientes ventas para ser preciado, ha contado en estos últimos años con la expansión pertinente. Cierto que mejor que algunas no hubiesen llegado nunca, pero también lo es que otras están consiguiendo igualar el éxito de su padre. Es pronto para saber si *Battle Out of Hell* alcanzará la popularidad de *Painkiller*, pero no para asegurar que tiene todos los ingredientes para merecerlo.

El infierno de viaje

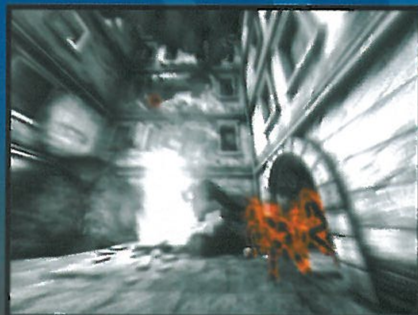
Daniel Garner, el prota desganado con barba de dos días y chupa envejecida, volverá a enfrentarse a ejércitos de aquí y del más allá a lo largo de diez niveles que dejan en tamaño de bolsillo a los del juego original. Las espectaculares combinaciones de pasillos y plazas oscuras, sólo iluminados por la luz de las explosiones, tendrán continuidad. Además, la expansión seguirá ofreciendo gráficos impresionantes en máquinas relativamente modestas. Nada de requisitos fuera de órbita, y eso que para la ocasión los malos a los que dar caza vienen en familia numerosa. De cincuenta en cincuenta y sumando.

Uno de los atractivos de *Battle Out of Hell* es que ahora los malos ya no sólo querrán descuartizarte a ti, sino también a otros malos. Asistirás a combates a muerte, entre soldados esqueléticos y gorilas kamikazes, mientras esperas pacientemente para liquidar a los pocos supervivientes que queden de esa carnicería. Y no, no es que el juego se haya reconvertido a la estrategia o el sigilo: la acción va a seguir siendo el principio y fin de todas las fases.

Enemigos que ya no se comportan sólo como kamikazes, la esperada ración de monstruos gigantes de fin de nivel, dos nuevos modos multijugador y un par de armas a estrenar, entre las que destaca la ametralladora-lanzallamas, son algunas de las virtudes que convierten a *Battle Out of Hell* en candidata a figurar entre las expansiones del año.



¿Qué sería de *Painkiller* sin la presencia de unos kamikazes último modelo?



Nuestro personaje no sumará habilidades, serán las de siempre.

DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Dreamcatcher
EDITOR:	Virgin Play
DISPONIBLE:	Noviembre

EN RESUMEN

Por el camino del exceso andará *Battle Out of Hell*. Lo llamarán expansión porque gráficamente es clavadito a Painkiller, pero podrían llamarlo secuela. Armas, niveles, enemigos, los modos multijugador, todo, absolutamente todo sufrirá de mutaciones elefantiásicas. El más, más y más como lema.



El número de unidades en pantalla se multiplicará por dos.

ANÁLISIS A LA CONTRA

DOOM 3

Me extraña que el mes pasado no publicaseis ningún análisis a la contra de *Doom 3*, seguro que os llegó alguno. Vamos, me extrañaría muy mucho que toda vuestra parroquia aceptase que os carguéis el juego sin rechistar. Y es que, no nos engañemos, ponerle un 8 a *Doom 3* es cargárselo. No tanto como merece, en mi opinión (yo creo que es incluso peor de lo que decís), pero reconozco que os he visto valientes y con criterio, porque todo lo que no sea un 9 o 9,5 para un juego así es como decir que no os ha convencido y que se queda por debajo de lo esperado. Como reflexión general, diría que la era *Doom* (con lo que eso supone) ha pasado, y que un simple mata-mata con "algo más" ya no sorprende ni fascina a casi nadie, por mucho que su acabado técnico aún consiga dejarnos con la boca abierta. Tal vez este fracaso (aunque sea más bien un "fracaso", muy entre comillas, porque se está vendiendo como churros) haga reflexionar a id Software: tanto talento no puede derrocharse en fórmulas de juego agotadas, hay que ir a más, recuperar la creatividad y las ganas de sorprender y atreverse con cosas nuevas.

Sergio Cueto (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7º - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@immpress.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



El mes pasado, el malvado Navarrete se apoderó de esta sección y la llenó de baboseo infame. Pero se acabó, porque ha vuelto el tipo que suele encargarse de escribir estas líneas, un hombre corriente, un esforzado currante.

Una insensatez de las que nos envía Pita, un tío con mucho tiempo libre y conexión ADSL.

Faltan cuatro semanas:

Hartos de cobrar tarde y de tener los sueldos congelados desde la época de la tercera glaciación, los redactores de este panfleto indigno vamos a ir a la huelga. Contra Nava, claro, ¿contra quién si no? Al grito de "que analice su padre", hemos empezado a devolverle todos los juegos que pretende que analicemos. A ver si así aprende...

Faltan tres semanas:

Navarrete contraataca con sus peores artes: si no se analiza, no se juega. Vamos, pero es que ni para echarle un tiento a jueguecitos tan jugosos como *Scrapland* o *Top Spin*, que acaban de aterrizar en territorio navarretiano. Y sabemos que llegarán más maravillas... Si nos ponemos así, no hay huelga que cien años dure.

Faltan dos semanas:

Pues sí, hemos vuelto al redil. Por ganas de jugar y por puro aburrimiento, pero nos vengaremos. El día menos pensado, Nava y la cúpula directiva de esta santa empresa van a encontrarse cabezas de caballos en la cama. Y cuidado con las represalias, no sea que acaben durmiendo con los peces o luciendo pijamas de madera.

Falta una semana:

El niñato de García, uno de los paniaguados del jefe, anuncia que deja la redacción para dedicarse a su otra actividad profesional, que es traducir discursos de George Bush (no es broma). El muy impresentable... ¿Cómo? ¿Que amenaza con seguir colaborando? Este gran profesional y mejor persona...

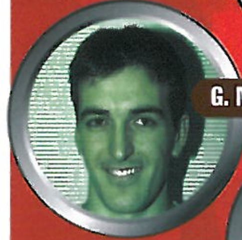
Hora cero:

Unos se van, otros vienen. Nava sigue con su política de reclutar plumillas en lupanares y centros de asistencia social para poder analizar todos los juegos que las distribuidoras nos envían a destiempo. Su último saldo es un tal Salas que seguro que no sabe hacer ni la o con un canuto. Según dice, no hay juego que se le resista.

JUGADORES HABITUALES


J. FONT


S. SÁNCHEZ


G. MASNOU


E. ARTIGAS


J.J. CID


O. GARCIA


J. RIPOLL



M.A. GONZÁLEZ


X. PITA


C. ROBLES


D. VALVERDE

EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Ahora que las masas han recuperado el control y el Maligno nos lee pero ya no escribe, prepárate, porque este mes, *Game Live* se moja, se define y se mete en política. Después de todo, dicen que la política no es más que un juego de equilibrios. ¿A qué género pertenecerá?



EL BUENO

La inquisidora de *Kult* tiene una misión: acabar con cualquier vestigio de religión o culto organizado. Vamos, que es como Zapatero, sólo que en mujer y en versión mundo de fantasía, con mucha magia blanca y muy poca retirada de tropas y discursito en la ONU.



EL FEO

El prota de *Magna Cum Laude* también es como Zapatero, que de tan torpe como parece acaba haciéndose incluso simpático. En honor a la verdad, hay que decir que el ligón de saldo de esta nueva entrega de *Leisure Suit Larry* es bastante más feo que el otro, el presidente.



EL MALO

Y *Tribes: Vengeance* también es como Zapatero, porque pasó desapercibido en su día y acabó ganando por sorpresa, cuando ni Dios se lo esperaba. Además de un guión de campanillas, el juego de Irrational ofrece malos de lujo. Vamos, que ríete tú de Acebes y Rubalcaba...

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

Cuánta memoria RAM necesitas para que el juego funcione y cuánta te recomendamos.

Cuántos jugadores pueden jugar simultáneamente en un mismo PC, en LAN y en Internet.

En qué idioma están los textos y las voces del juego.

Qué procesador necesitas para que el juego te funcione y cuál te recomendamos.

Qué memoria RAM debe tener tu tarjeta gráfica y cuánta te recomendamos.

La página web del juego.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	4
Internet	4

Idioma	
Textos de pantalla	(bandera española)
Voces	(bandera británica)

Web http://www.immpress.es

SCRAPLAND

ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Mercury Steam • EDITOR: Zeta Games • PRECIO: 39,95 € • PEGI: +12

Pues sí, sabíamos que **una compañía española** andaba enfrascada en **un juego de acción futurista.** Incluso sabíamos que **iba a llamarse *Scrapland*.** Lo que no podíamos esperar es que se tratase de **una producción de verdadero lujo**, un festín de jugabilidad sin límites rociado de imaginación y humor irreverente.

Por S. Sánchez

SCRAPLAND

Una vez visto este extraordinario juego, casi resulta imperdonable que no hayamos podido hablarte de él hasta ahora. Algo sabíamos de él, pero sus creadores han trabajado hasta ahora en el mayor de los secretos. Tal vez ello se deba a su experiencia previa con *Blade*, un juego que creó inmensas expectativas y mucho ruido mediático pero que acabó un tanto diluido, en parte por esa funesta combinación de campañas promocionales prematuras, retrasos continuos, cambios de opinión y problemas de diseño.

Esta vez, estaban decididos a no quemar el juego antes de tiempo y eso explica que haya llegado a nuestros discos duros sin apenas expectativas ni informaciones previas. Es decir, que nos han privado del placer de esperarlo durante meses, pero no del de descubrirlo de golpe y empezar a disfrutarlo.

El amigo americano

Lo que sí hicieron los desarrolladores de *Scrapland* fue enseñarle una versión temprana de su juego a uno de los nombres propios indiscutibles de la industria del software, American McGee. El creador de *Alice* quedó tan impresionado por lo que pudo ver que decidió colaborar en el proyecto e incluso ofreció su nombre para darle mayor empaque. Así pues, el juego será vendido bajo un vistoso epígrafe: *American Mcgree Presents Scrapland.*

Estrategias promocionales al margen, el de Mercury Steam es un gran juego, entre otras cosas, por la habilidad con que "disimula" sus muchas virtudes. A diferencia de lo que intentan muchos otros títulos, éste se esfuerza en parecer mucho más simple de lo que en realidad es. En el fondo, resulta complejo y de diseño intrincado, pero al jugador se le hace sencillo. Eso se debe a un sistema de control reducido a su esencia y a un barniz de sano humor que no debe llevarte a engaño: pese a sus ingeniosos diálogos y a su gusto por las



NUESTROS MARAVILLOSOS ALIADOS

En este mundo de flexibilidad casi ilimitada, sólo hay un par de cosas que debes tener muy en cuenta: quiénes son tus rivales y en qué puedes convertirte para derrotarles.



D-TRITUS
El protagonista del juego. Puede acelerarse a sí mismo momentáneamente cambiando de fase, lo que le permite atravesar materia robótica viva.



EL ALCALDE
Lo suyo es pura deformación profesional: un discurso de este rey sin corona de la baja política hace que se duerman hasta las ovejas... eléctricas.



BETTY
Es la bomba. Literalmente. Su habilidad especial genera una explosión cuya onda expansiva aniquila a todo el que se encuentre en esa área.



LOS VIGILANTES
Su habilidad consiste en señalar robots para que el sistema los tome por delincuentes. A partir de ese momento, los policías van a por el robot indicado.



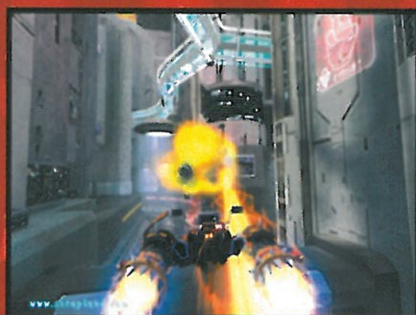
BERTO
Su habilidad consiste en girar sobre sí mismo, activando al instante una luz cegadora. Muy útil para escapar en situaciones comprometidas.



LOS BANQUEROS
La habilidad de los banqueros no es otra que robar dinero de forma sibilina. Les basta con sitarse tras la víctima para que el dinero vuele a sus bolsillos.



Los combates de naves te llevan por todo tipo de atajos.



A medida que avanzas, puedes pilotar nuevas naves.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	64
Internet	64

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.scrapland.com

VEREDICTO

No todos los días aparece un título como éste: original, con una jugabilidad rica y flexible y un apartado multijugador de lo más entretenido. En su caso, el uso de tecnología de novísima generación no es puro alarde, sino un recurso puesto al servicio de la diversión sin límites. Muy, pero que muy bueno.



situaciones absurdas y un tanto desquiciadas, éste es un juego pero que muy serio.

El protagonista de la función es un tal D-Tritus, un robot que acaba de hacer realidad el sueño húmedo de toda criatura con corazón de metal bruñido: aterrizar en un planeta habitado sólo por robots. En este paraíso cibernético, se dispone de bases de datos de cada uno de los lugareños, así que, si alguien "muere" puede ser resucitado de forma automática.

Es un gran juego, entre otras cosas, por la habilidad con que "disimula" sus muchas virtudes

Poco después de la llegada de D-Tritus al planeta Quimera, el arzobispo local es asesinado. Cuando van a resucitarlo, sus metálicos feligreses descubren con horror que sus datos han desaparecido de la base. Como es de esperar, la trama se complica y el personaje que tú controlas se va viendo cada vez más implicado en ella. Pese al torno de farsa un tanto pasada de vueltas, lo cierto es que el juego tiene un guión muy elaborado y lleno de sorpresas, conspiraciones y falsas apariencias, muy en la línea de producciones como la serie de televisión *24*.



Yo robot

Al poco de empezar el juego, descubres una de las posibilidades más interesantes que te ofrece el manejo de D-Tritus: puedes utilizar cualquiera de las terminales que irás encontrando en casi todas partes para hacer que se convierta en otro personaje. Esto influye lo suyo en el desarrollo del juego, ya que cada uno de los personajes en que puede convertirse dispone de habilidades propias, algunas de ellas tan originales como hilarantes.

A pesar de que *Scrapland* es un juego de diseño muy abierto, existen una serie de misiones principales muy fáciles de seguir, ya que en todo momento tienes una flecha de color amarillo en un pequeño radar que te indica por dónde debes ir si quieres avanzar.

Estas tareas centrales deben realizarse tarde o temprano, pero dispones de libertad para aplazarlas y dedicarte a cualquier otra cosa que te divierta. Puede que en algún momento tengas la sensación de jugar a misiones algo repetitivas, pero siempre hay algún elemento sorpresa que las hace algo distintas.

Aunque es muy probable que descubras estrategias de partida que funcionan casi en cualquier situación, lo cierto es que vale la pena experimentar e ir probando cosas nuevas, porque el juego es rico en posibilidades y algunas de las maneras de superar misiones



Ocupar el cuerpo de otro robot es delito. Mejor que no te sorprendan.



El apostador loco es fuente inagotable de misiones con recompensa.



¿Perdido? No te preocupes, sigue las indicaciones que aparecerán.

pueden resultar muy divertidas. Por ejemplo, es muy entretenido esforzarse en avanzar sólo a base de ingenio, sin pegar un tiro, o superar situaciones comprometidas a base de sobornos (intentando, claro, que no te salgan muy caros, no sea que te falte dinero para sobornar a todo el mundo).

En la segunda parte del juego, empiezas a hacer uso de tus naves, que, además de un estupendo vehículo, son la forma más rápida de enriquecerte en este juego. Como casi todo en *Scrapland*, conseguir una nave (incluso construirte una propia) y pilotarla es de lo más sencillo. Además, en cuanto empieces a volar entre los edificios futuristas de Quimera, comprenderás hasta qué punto es *Scrapland* un juego de acabado modélico. Las fases de pilotaje están muy bien resueltas desde el punto de vista gráfico. Te sientes como si estuvieses surcando los cielos en algún clásico del cine de anticipación como *Blade Runner*.



Apresúrate a recoger la munición y recargas que necesite tu nave.

¿Quieres pelea?

Los combates entre naves ocupan un lugar destacado en el orden del día. Algo en apariencia tan difícil como un duelo a muerte entre el denso tráfico de una ciudad del futuro se resuelve aquí con movimientos suaves y convincentes y un modo de apuntar semiautomático que te permite enfrentarte a multitud de enemigos sin volverte loco.

Lograr un sistema de combate de naves tan entretenido ha dado pie a que *Scrapland* tenga un modo multijugador de los que vale la pena probar. En solitario o por equipos, te enfrentas a otros jugadores en los típicos modos de juego a varias manos más alguno marca de la casa, como una divertida variante del modo capturar la bandera. Lo bueno de las partidas multijugador es que de nuevo se pone de manifiesto la libertad que ofrece *Scrapland*, ya que no necesariamente el jugador con mejor puntería va a ganar partida tras partida. Un jugador con una nave rápida y una gran habilidad a la hora de pilotarla puede llegar a convertirse en el rey de la galaxia on line, todo depende de que sea capaz de sacar partido a esa habilidad.



Ser pequeño puede ser útil para alcanzar sitios aparentemente inaccesibles.

GÉNERO: Deportes• **DESARROLLADOR:** PAM Development • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +3

TOP SPIN

Por D. Valverde



Si creías que *Virtua Tennis* **iba a ser el rey hasta el fin** de los días, estabas equivocado. ***Top Spin*** **se le sube a las barbas** y le cuela un *ace* tras otro al título de Sega. **Si lo tuyo es dar raquetazos**, el título de PAM **es lo más cercano a la experiencia** tenística **definitiva**.

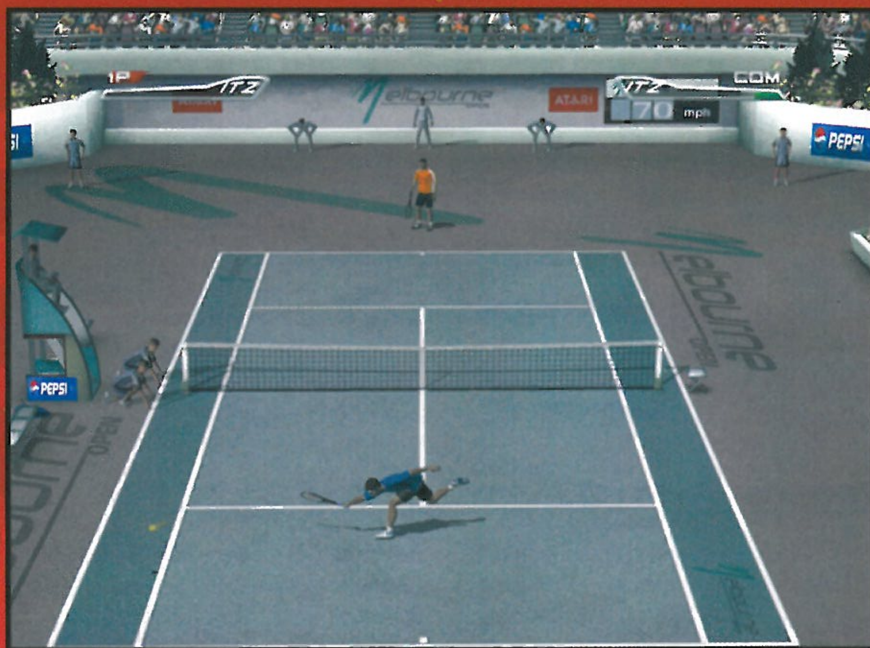
A *Virtua Tennis* le ha llegado la hora fatídica. Cuando ya creíamos que nadie iba a poder desbancar al título de Sega del trono de los simuladores de tenis, llega este insolente *Top Spin* y nos hace cambiar de opinión. Si *Virtua Tennis* te dejó boquiabierto, espera a ver este *Top Spin* en movimiento.

La primera palabra que se te viene a la mente es una de las más solemnes: sublime. Así, sin más. Casi perfecto en todos sus apartados, el juego de PAM toma prestada la endiablada jugabilidad del título de SEGA y la eleva a la enésima potencia. *Top Spin* es, de hecho, jugabilidad en estado puro. Pero no la consigue a cualquier precio, qué va, lo hace navegando plácida e inteligentemente por la delgada línea que separa los límites de la simulación y el arcade.

De hecho, *Top Spin* tiene muchísimo más de simulador que el título de SEGA. No es noticia si digo que lo que precisamente se echaba en falta en *Virtua Tennis* era, quizás, una mayor profundidad y variedad de golpes (que dotaran al juego de más profundidad y de mayor variedad de acciones). Pues bien, el título de PAM no sólo ofrece muchísimas más posibilidades, sino que además aporta interesantes novedades al mundo de la simulación tenística.

Tenis de altura

Lo primero que llama la atención es su impecable puesta en escena. Desde los estadios



Las animaciones de los tenistas son mejores que en *Virtua Tennis*.



El gran acabado gráfico del juego asegura una ambientación perfecta.



En los partidos de dobles, la jugabilidad alcanza su máxima expresión.



Como decía McEnroe, "¡la bola entróooooo!"

hasta la pista de juego, todo puede presumir de un nivel de detalle excelente. Como ejemplo de esto, sólo tienes que fijarte en la perfección de las líneas de derrape que se van formando a lo largo del partido en una pista de tierra batida. O en la red. Jamás se había representado su movimiento de una manera tan fidedigna, tan real. Un suspiro de admiración incontrolada es lo primero que saldrá de tu boca cuando tu bola se estrelle contra ella. Genial.

En Top Spin, el número de tiros disponibles asciende hasta seis, una cifra nada desdeñable

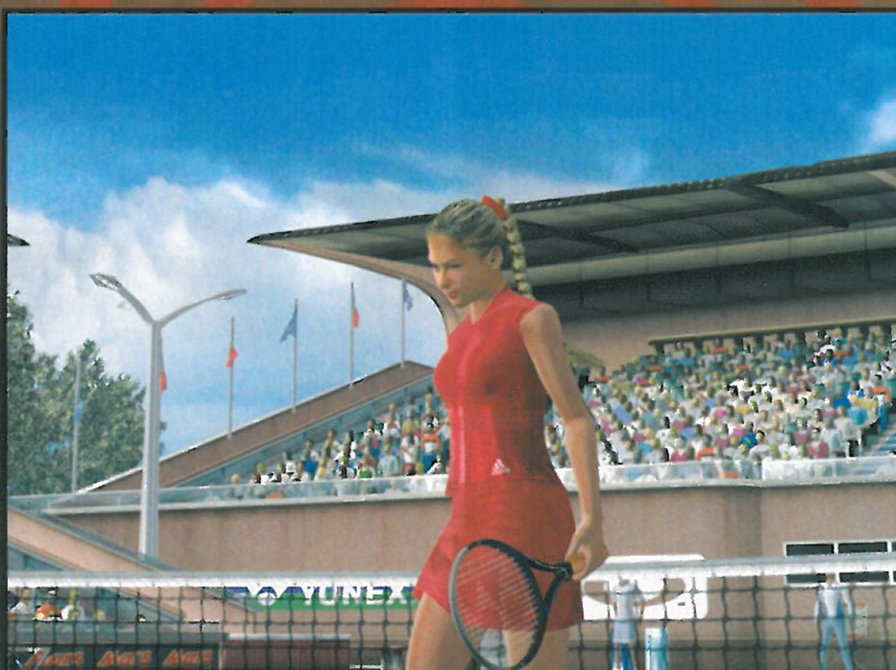
Las animaciones de los tenistas son de lo mejor que he observado en muchos años. Los jugadores se mueven a las mil maravillas, con una fluidez envidiable, estirándose para llegar a los golpes complicados, lanzándose a la tierra o derrapando para conseguir una posición de golpeo ventajosa. Su cinética es ejemplar, tan tremendamente realista que, si entrecierras un poco los ojos, por un momento crees que estás ante una retransmisión de tenis real.

En cuanto a los movimientos de los tenistas, si en *Virtua Tennis* sólo disponías de dos tipos de golpeo (dos botones), en *Top Spin* el número de tiros disponibles asciende hasta seis, una cifra nada desdeñable. Cada vez que te dispones a dar un raquetazo, puedes escoger entre ejecutar un tiro normal (plano), un *slice* (cortado), un *top spin* (liftado), un globo, un tiro de riesgo (*risk shot*) o una dejada de riesgo (*drop shot*).

Estos dos últimos golpeos especiales (*risk* y *drop shots*) son los que marcan la diferencia en el juego. Adornados con un convincente



La perspectiva a pie de pista es espectacular, pero no la más práctica.



Antes de los partidos, puedes cambiarle el modelito a tu tenista.

y espectacular efecto de estela, son tiros casi siempre arriesgados, pero ganadores si se ejecutan a la perfección. El jugador puede escoger su dirección y su potencia mediante una peculiar barra de energía que aparece en el momento de su ejecución.

También existe una barra permanente en la parte superior izquierda de la pantalla, el medidor de moral, que sube o baja en función de tu juego. Si la barra está llena y parpadea, la ejecución de tus *risk* y *drop shots* es mucho más sencilla.

Hay que mencionar también, a modo de anécdota, la existencia de dos botones que regulan la "actitud" de tu tenista en las escenas entre puntos. Presionando uno u otro, tu jugador entrará en cólera con el adversario, animará al público, o se desesperará en el frío amparo de la red. Cuanto menos, curioso.

¿Te gusta el tenis?

El apartado sonoro, por su nivel de excelencia, merecería un capítulo aparte. La ambientación conseguida es sencillamente majestuosa. Para que te hagas una idea, el sonido del golpeo de la pelota varía en función de las características de la pista y de la cantidad de público asistente. Los "Aaaahs", "Ooohs" y los aplausos se oyen en el momento en el que se han de oír, ni antes ni después, expresando acertadamente y en todo momento el estado de ánimo del público y otorgando un alto grado de realismo al juego.

Top Spin ofrece partidos de dobles o individuales, con 16 profesionales del mundo tenístico de la talla de Anna Kournikova o el mismísimo Lleyton Hewitt. La IA de los jugadores rivales raya a un excelente nivel, siendo algunos auténticos huesos duros de roer. En este sentido, tener en cuenta las características del adversario (puntuaciones, ranking ATP...) es importante para conseguir plantarle cara de tú a tú, ya que todo rival tiene sus puntos débiles y puede caer siempre en los mismos errores no forzados.

En cuanto a los modos de juego, el eje central es el imponente modo Carrera. Partiendo desde la posición 100 del ranking, tu tenista aficionado debe ir escalando puestos mediante la participación en torneos repartidos por todo el globo, firmando contratos con patrocinadores e inscribiéndose en todo tipo de entrenamientos con el fin de mejorar los puntos de nivel. Estos entrenamientos en forma de minijuegos cuestan dinero, así que debes aprovecharlos como el que más. Eso sí, ten claro que los minijuegos que ofrece *Top Spin* no alcanzan el nivel de los del título de SEGA, ni en variedad, ni en cantidad, ni tampoco en diversión.

Aunque la experiencia para un solo jugador que ofrece *Top Spin* roza lo sublime, el apartado multijugador eleva el listón jugable hasta límites insospechados. De hecho, en cuanto lo pruebes, ya puedes ir olvidándote de todo lo demás, porque una vez que instales *Top Spin* te resultará prácticamente imposible desengancharte de la telaraña de adicción y jugabilidad que, cual inocente insecto, caerá sobre ti inexorablemente. Estás avisado.

¿QUÉ SIGNIFICA TOP SPIN?



Se denomina ***top spin*** al efecto que toma la bola al golpearla con la raqueta de abajo hacia arriba, haciendo que gire hacia delante. Se conoce también como golpe liftado y su finalidad es conseguir que la pelota bote lo antes posible en la pista contraria (describiendo una trayectoria lo más arqueada posible) y salga despedida a gran velocidad. Es un golpe ofensivo que normalmente se ejecuta cuando la pelota está por debajo de la altura de la red. También es famoso el saque americano (o de ***top spin***), que se suele emplear muy habitualmente como segundo saque, sobre todo en partidos de dobles.



Este revés a dos manos tiene pinta de ser ganador.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 400 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	64 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB
Multijugador		
Un mismo PC	4	
LAN	2	
Internet		
Idioma		
Textos de pantalla	Inglés	
Voces	Español	
Web	www.thesims2.com	

VEREDICTO

El juego de PAM se coloca en el número uno del ranking ATP gracias a una endiablada jugabilidad a prueba de bombas (llena de posibilidades) y a un apartado técnico de aúpa. Edificado sobre los cimientos de *Virtua Tennis*, *Top Spin* va más allá y se erige en el mejor juego de tenis de todos los tiempos.

9

SpellForce
The Breath of Winter

· LA EXPANSIÓN MÁS DESEADA ·

Un juego imprescindible…
¡500.000 aficionados lo comprueban!

- Nuevos modos de juego:
  Libre: individual o multijugador
  Cooperativo: hasta 3 jugadores
- Más de 40 nuevas horas de juego
- Nuevos enemigos, nuevos hechizos, nuevos héroes y más de 150 nuevos ítems



www.gamecaptain.de
"Una gran extensión con una campaña muy emocionante y un gran modo cooperativo" **88%**

www.spellforce.com



Phenomic Game Development





Distribuido por NOBILIS
www.nobilis-iberica.com

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** 1C: Maddox Games • **EDITOR:** UbiSoft • **PRECIO:** 19,95 € • **PEGI:** +12

PACIFIC FIGHTERS



¿Crisis? **¿Qué crisis?** Si los simuladores se mueren, **pocos muertos gozan de tan buena salud**. Aquí llega un fiambre de lujo que va a dar más guerra en el aire que ningún otro de los editados hasta la fecha. Y **tráete el bañador**, porque el Pacífico es un océano muy grande.

Por E. "Tuckie" Artigas

Desde Rusia, nos llega este esperado simulador con mucha historia detrás: por algo es el heredero de la saga que forman *IL-2 Sturmovik*, *Forgotten Battles* y su *Ace Expansion Pack*. Con los dos últimos instalados, se incluían 190 aviones, de los que se podían pilotar 130, todos ellos veteranos de la Segunda Guerra Mundial tanto en Europa como en el norte de África.

Pacific Fighters viene a llenar el único hueco que quedaba: el frente del océano Pacífico. Y tal vez lo mejor sea que tienes dos opciones: o lo instalas encima de *FB+AEP* o lo juegas como simulador aparte sin necesidad de ningún título anterior.

Mar adentro

Pacific Fighters, que incluye más de 40 aviones pilotables, es muy similar a sus predecesores, pero se han mejorado aspectos importantes. Aparte de incluir despegues y aterrizajes en portaaviones históricos, se puede abrir la cabina de los nuevos aparatos, doblar las alas en tierra o subir el asiento para ver mejor hacia adelante.

El aspecto gráfico también ha sido mejorado: el agua es ahora muy realista, aunque sólo una tarjeta de vídeo potente la podrá mostrar en todo su esplendor. A todos nos preocupaba qué PC se necesitaría para mover semejante monstruo. En realidad, con una buena tarjeta gráfica y un GB de RAM, no necesitas un procesador puntero si ajustas un poco los gráficos. Sólo la presencia masiva de unidades antiaéreas navales ralentiza considerablemente el vuelo.

En cuanto a aviones nuevos, puedes pilotar las principales variantes de Wildcat, Hellcat, Corsair, P-40, Dauntless, Spitfire, P-39, Zero, Ki-43, Ki-61 y más que no podemos mencionar por falta de espacio. Se abre ante ti la posibilidad de volar en muchos tipos de aparatos con roles distintos, hidroaviones y bombarderos medios inclusive.

Los modelos de vuelo son correctos en general, siempre que obviemos las típicas

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1,4 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	128
Internet	128

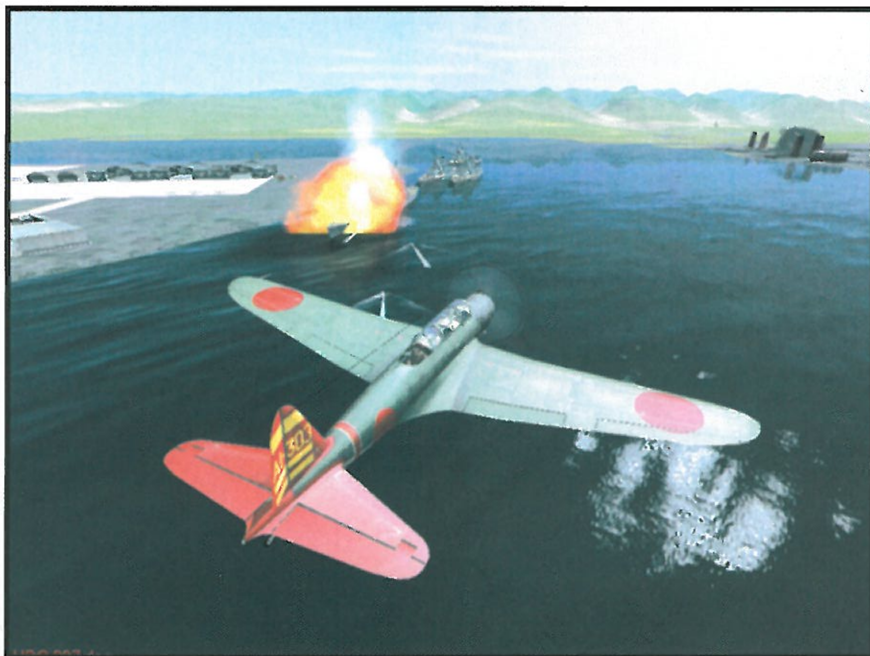
Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.pacific-fighters.com

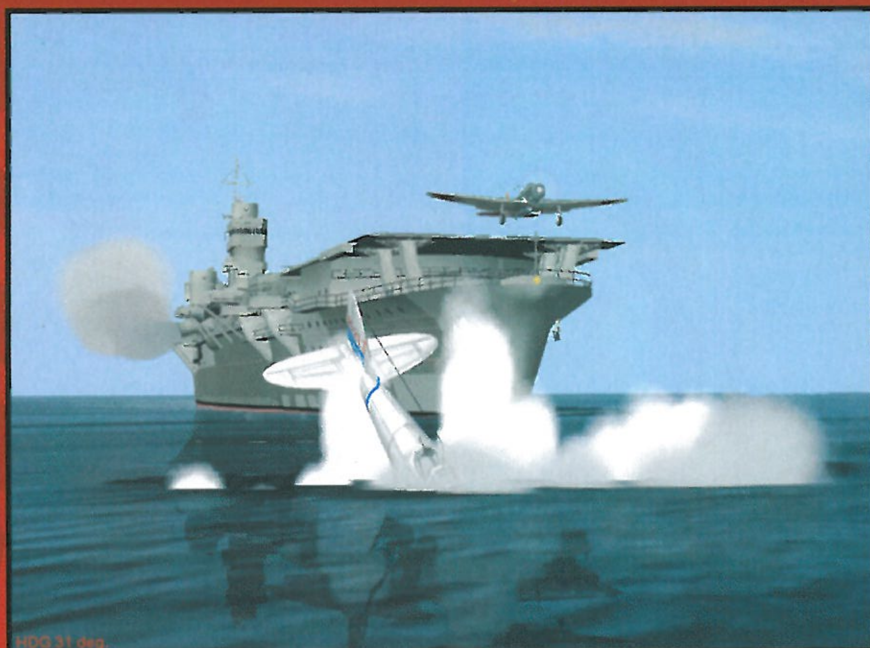
VEREDICTO

Ha nacido un clásico con infinidad de posibilidades. *Pacific Fighters* es la culminación de la mejor línea de simuladores de la Segunda Guerra Mundial que existe. Decenas de excelentes aviones nuevos y muchos escenarios del Pacífico no defraudarán ni al más exigente. Y todo a un precio ridículo.

9



El espectáculo de Pearl Harbor deja en ridículo a la famosa película.



Desviarse en un despegue embarcado implica acabar en remojo.



El Corsair es de los adversarios más temibles para el Zero.



En Midway, puedes ver el Akagi hundirse con todo el equipo.



Es mejor atacar a los B-29 en pasadas frontales.

¡KAMIKAZE!

Contaba una antigua leyenda japonesa que unos dragones malvados fueron barridos por un viento divino. Dicho huracán fue tomado como nombre por los pilotos suicida que, en el desesperado fin de la guerra, se estrellaban contra la flota enemiga. Para trasladar esta posibilidad a *Pacific Fighters*, se ha tenido que rediseñar el modelo de daños de los buques, ya que en los simuladores anteriores de la serie sólo se podían destruir con bombas. El resultado será del agrado de aquellos simuadictos que nunca aterrizan: se puede hundir un barco medio de un solo impacto y uno grande con algo de ayuda.



discusiones sobre si un avión corre 10 km/h más de lo que debería o no. Aún así, parece evidente que el Wildcat permite giros demasiado cerrados sin entrar nunca en barrena, así que el debate está abierto.

Tal vez por ello, 1C: Maddox Games declara en el readme que hasta aquí se ha podido llegar con las limitaciones de un simulador para PC y que se han hecho concesiones a la jugabilidad, en lo que parece una aclaración para evitar acaloradas discusiones sobre realismo en los foros oficiales.

Pacific Fighters viene a llenar el único hueco que quedaba: el frente del océano Pacífico

De principio a fin

Pero, por más humilde que el desarrollador se ponga, hay que reconocer que hace las cosas muy bien y apenas deja cabos sueltos. No estamos ante una representación parcial de la guerra en el Pacífico, sino que puedes empezar en Pearl Harbor y terminar en Nagasaki (por suerte, sin bomba atómica).

Aquí encuentras cuantas batallas famosas de la época puedas conocer, dispersas por las 11 largas campañas existentes. Y no sólo en los bandos americano y japonés (ambos con sus respectivas armas aéreas), sino también en el inglés y australiano. Batallas como las de Midway, Mar del Coral, Nueva Guinea, Guadalcanal, Iwo Jima, Okinawa... Están casi todas recogidas en los 19 mapas disponibles (seis de ellos on line).

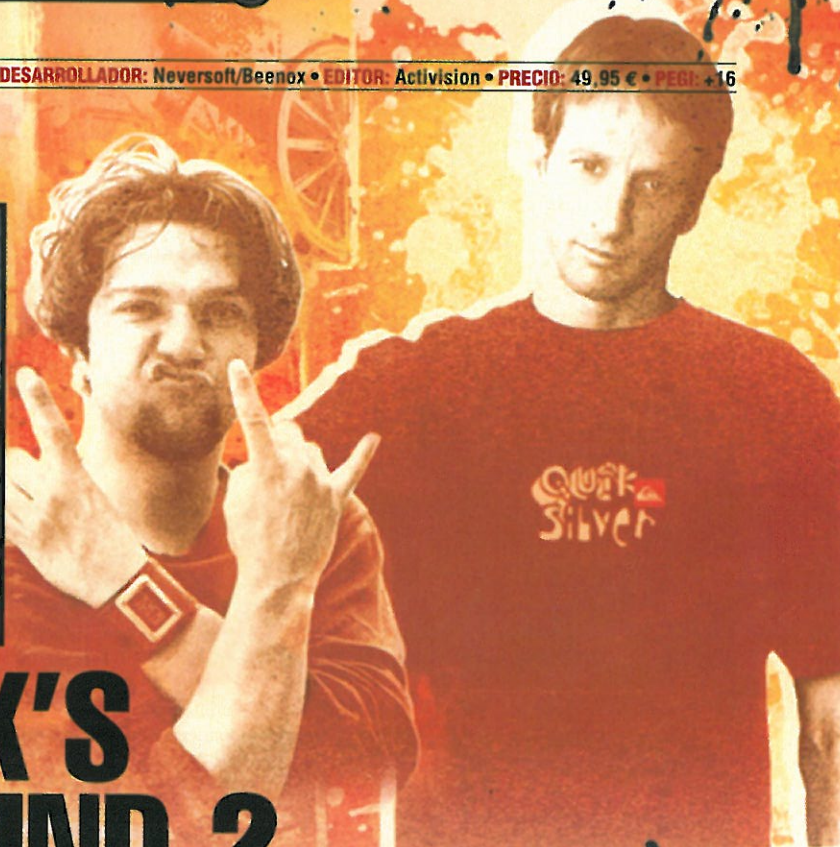
Las misiones aisladas permiten volar en algunas de estas destacables acciones, pero éstas son pocas, posiblemente debido a que el simulador ha evolucionado tanto como para no caber en los dos CD en los que se publica. Este pequeño problema ya está en vías de ser solucionado con anunciados parches que añadirán nuevas misiones, más mapas y aún más aviones pilotables. Esta capacidad de crecimiento será todavía mayor gracias a la comunidad de aficionados, ansiosa por empezar a diseñar nuevas misiones y a pintar los aviones con nuevos e históricos colores.

El apartado multijugador tiene la relevancia que se merece; como gran novedad se incorpora la capacidad de arenas masivas de combate *dogfight* con hasta 128 pilotos virtuales. Sin embargo, las misiones y campañas on line están limitadas a un máximo de 32 jugadores, como en anteriores títulos de la serie.

En fin, todo lo mencionado es poco. Desde aquí te animamos a salir corriendo a tu tienda, no sea que se les haya agotado esta simulación de lujo a un precio de risa.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Neversoft/Beenox • **EDITOR:** Activision • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +16





TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Yo aviso: **como** el mafioso **Tommy Vercetti se entere** de que hay alguien que lo intenta imitar, aunque sea sobre una tabla de *skate*, **vamos a tener problemas**. Así que si quieres patinar de forma segura, **coge tu tabla y aléjate todo lo que puedas** de *Vice City*.

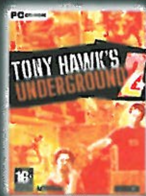
Por D. Valverde

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8



Idioma

Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.activision.com/microsite/thug2

VEREDICTO

Este *THUG2* reúne todas las virtudes de las anteriores entregas y las sabe gestionar con maestría, renovando por completo el espíritu de la saga y conduciéndola hacia el mismo terreno que ya pisaron *GTA*, *SSX* y *Jet Set Radio*. Renovarse o morir, ésa es la cuestión. Y esta vez, Neversoft ha acertado.

8,5

Con esta nueva entrega, la sexta, la saga *Tony Hawk´s* parece haber dado el vuelco definitivo hacia el espectáculo total. El primer *Tony Hawk´s Underground* (que no llegó a salir en PC) revolucionó la filosofía y la ambientación de la saga gracias a sus grandes dosis de *skate* puro y duro y humor macarra y subterráneo. Esta segunda entrega eleva a la enésima potencia todo lo que ya se pudo ver en el original.

Si alguien se pregunta por qué la saga ha evolucionado hacia ese *underground* callejero (cien por cien espectáculo, provocativo y desenfadado a la vez), la respuesta está en tres palabras de tres letras. La primera, *GTA*. No en vano, tu personaje goza ahora de una libertad de acción que te dejará boquiabierto: puede bajarse del monopatín y pasearse a su aire por la zona, repartir golpes a los transeúntes, aceptar misiones de terceros, dar tomatazos a tutiplén, adueñarse impunemente de esperpénticos vehículos motorizados e incluso...¡hacer pintadas!

La segunda palabra que me viene a la mente es *SSX*. Sí, no hay duda. Su estética y filosofía también se pueden respirar en el título de Neversoft. O sea, que al inhalar la provocativa fragancia que despide este *THUG2*, lo que llega a tus papilas olfativas es el mismo aroma que se respiraba en las nevadas pistas de la saga *SSX* (un fantástico juego de snow que tampoco llegó al PC...). Es ese aroma a espectáculo *made in America*, a música "cañera", a gamberrismo subversivo pero con su punto de glamour, a acción vertiginosa que te deja casi sin aliento.

Y sí, lo sé, falta una palabra. Y es *JSR*. O lo que es lo mismo, *Jet Set Radio*, el juego de patinadores callejeros de Sega. No hay duda de que tanto sus grandiosos entornos y cuidados escenarios como el diseño de los personajes y la peculiar ambientación del juego recuerdan en gran medida, y salvando las distancias, a los del título de Activision.

Tony vs. Bam

Es un secreto a voces que los más acérrimos fans de los tres primeros *Tony Hawk´s* se llevaron una decepción considerable con la cuarta entrega. Y no por no ser de calidad, sino porque no presentaba el modo


"Grinda" y recoge las letras de la palabra COMBO en el orden correcto.


El Parque Güell de Barcelona está recreado con una precisión asombrosa.

Classic de desafíos por tiempo. Pues bien, este *THUG2* retoma ese preciado modo clásico y añade unas cuantas posibilidades más al modo Story.

En este modo historia, tu personaje (ya sea creado por ti o el que viene por defecto) se ve envuelto en un torneo mundial en el que todo vale, el World Destruction Tour, una especie de concurso-reto sin reglas que enfrenta a las bandas de Tony Hawk con las del inclasificable Bam Margera (¡el de *Jackass*!) y que te llevará a recorrer las calles de Bondi Beach en Australia, Berlín, Boston o la mismísima Barcelona.

En cada escenario de este modo historia tienes ocho objetivos "oficiales" que cumplir. Se trata de destrozar todo lo que puedas y amedrentar así a Margera, aunque existen algunos desafíos ocultos que te son proporcionados por otro miembro de tu equipo (escondido en el escenario) o por un personaje sorpresa (por ejemplo, aparece el bueno de Benjamin Franklin por ahí pululando).

Tu personaje goza ahora de una libertad de acción que te dejará boquiabierto

Eso sí, este modo historia ofrece aproximadamente unas diez horas de juego y no supone el máximo desafío de este *THUG2*. De eso, se ocupa el modo clásico, mucho más difícil y exigente, en el que tienes que cumplir todos los objetivos impuestos (recolectar las letras que componen la palabra SKATE, encontrar la cinta de cassette, hacer un combo de más de 10.000 puntos...) con un límite de tiempo de dos minutos.

Aquí, el dominio del pad y tu pericia a la hora de ejecutar los *grabs*, grindadas, *flips* y *ollies* (para poder obtener impresionantes combos o *trips*) es vital para conseguir el éxito e ir desbloqueando así los escenarios ocultos. Se han añadido algunos movimientos (más anecdóticos que prácticos) a los *skaters*, como el *Natan Spin* o el *Sticker Slap*, con el que puedes lanzarte contra un muro y darte impulso en sentido contrario para ganar velocidad y altura y conseguir así combos mucho más asombrosos.

Como el "Skater-gories"

El apartado técnico de este *THUG2* raya a un muy buen nivel (con antialiasing a pantalla completa, máxima distancia de dibujado y niebla y sombras al máximo, el juego es un lujo para tus ojos). Sin ir más lejos, el diseño de


Llena de grafitos las paredes y hazte respetar por los rivales.


La cámara es libre y la puedes mover con el *stick* derecho del pad.


Con el *catapult launch*, tu viejo sueño de volar se hará realidad.


Las ciudades están pobladas de personajes propios de Cárdenas.


Con los *freak out*, puedes liberar tu rabia y destrozar tu tabla.

¿QUIÉN ES BAM MARGERA?



¿A quién no le suena la "película" *Jackass*? En palabras de sus artífices, "es un cruce entre *Los idiotas*; la película Dogma, de Lars Von Trier, y cualquier comedia tontorrona de Jim Carrey". Dirigida por el excéntrico Johnny Knoxville (que la protagoniza, dirige y produce), muestra las hazañas, hitos y desventuras reales de un grupo de personajes dispuestos a aceptar los más peligrosos (y con frecuencia, también escatológicos) retos. Se da la coincidencia de que el elenco de actores del film está constituido por diversos *skaters*, entre los que destaca Bam Margera, que también aparece en el juego. A sus 25 años, Margera es productor, actor y escritor de series estadounidenses como *Viva la Bam* o *CKY* y de películas como *Haggard* o *The Grind*. Además, está considerado como uno de los mejores *skaters* profesionales del mundo.



los escenarios es magistral: grandiosos, detallados, enrevesados, y repletos de una infinidad de rincones por descubrir (mención de honor para la recreación de Barcelona). Los personajes, con ese aspecto de cómic underground tan característico, gozan de unas animaciones realmente ejemplares y su diseño no desmerece en absoluto al buen nivel gráfico del conjunto.

Si bien es cierto que algunas texturas podrían haber tenido algo más de detalle y que existen algunos errores de pintado de superficies y bajones puntuales del rendimiento, estas carencias no pasan de ser anecdóticas. En el apartado sonoro, los efectos son de calidad y la banda sonora, repleta de temas portentosos, es digna de ser editada y vendida en tiendas. Y es que con temas de Johnny Cash, The Doors, Metallica, Fear o el mismísimo Frank Sinatra, uno no puede hacer otra cosa que rendirse ante su más que evidente calidad y cantidad.

Y como colofón de gala, hay que destacar el magnífico modo Create, con el que puedes crear y personalizar tu propio jugador (añadiéndole incluso tu rostro), diseñar y editar nuevos grafitos, construir nuevos parques para despedazarlos con tu tabla e incluso editar nuevos *trips* a partir de los movimientos existentes.

En fin, que para acabar decimos lo que diría el del *Scattergories*, que aceptamos *THUG2* como juego de *skate*, pero en el fondo, todos sabemos que es mucho más que eso. Es, de hecho, el mejor ejemplo (junto a *GTA*) de la dirección hacia donde apuntan los videojuegos actuales: hacia una experiencia multigenérica y multidisciplinar, capaz de reunir en un "todo coherente" todos los heterogéneos ingredientes que toma prestados.



Después de una caída sangrienta... ¿hace una partidita?



Selecciona los puntos de referencia de tu foto y... tachán...



Así quedó mi rostro en el personaje. De verdad, no soy tan feo.



"Eso te pasa por parecer un muñeco, *brother*"



No olvides que tu tabla es de *skate*, no de *surf*.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Irrational Games • EDITOR: Vivendi Universal • PRECIO: 49,99 € • PEGI: +16



TRIBES Vengeance

Por J. Ripoll

A Dynamix le pasó como a Kafka o Van Gogh: tuvo excelentes ideas que otros han copiado, pero nadie se las reconoció en vida. **Ahora que** los creadores de *Tribes* ya **se han disuelto**, a Irrational Games le **llega el turno de recoger el testigo**, dar un volantazo al juego y hacer algo de justicia.

Dicen que si las cosas funcionan no hay que tocarlas, pero nadie dice nada de las que no funcionan. Dan por hecho que hay que cambiarlas, pero claro, cambiar significa ir de A hasta B, y si no estás seguro de qué pinta tiene B, puede que acabes en X o en H y que el camino recorrido no sirva de nada. Para evitar riesgos y que *Tribes: Vengeance* no acabase siendo un juego de estrategia en tiempo real o alguna cosa peor, Sierra (ahora absorbida por Vivendi) confió el proyecto a las manos callosas de Irrational Games (*Freedom Force* y *System Shock 2*) segura de que ellos tenían el mapa para llegar a B.

Si los primeros *Tribes* eran un desfile de ideas ingeniosas centradas en el apartado multijugador que tuvieron menos público que un concierto de Georgie Dann, estaba claro que para esta nueva entrega la prioridad debía ser otra: la experiencia solitaria (ups, esto suena mal). Me refiero al modo para un solo jugador. A ser parte de una historia, pero de las verdad. Sí, de esas que no desentonarían en una buena película, de esas que tan poco se ven en los videojuegos.

Seis grados de separación

Mientas media industria se deja las neuronas ideando un método que renueve la acción en primera persona, que si el sigilo, la compañía o la acción masiva, *Tribes: Vengeance* va y les muestra el camino a seguir: el culebrón estilo Tarantino.

Los 15 niveles en los que se divide el juego (aproximadamente 14 horas de partida) cuentan con misiones de todo tipo (ganar un torneo, defender una base de los ataques enemigos,

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	32
Internet	32

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.tribesvengeance.com

VEREDICTO

No importa que los anteriores *Tribes* te dejaran indiferente, que el multijugador no sea lo tuyo o que te vayan menos los robots que a Will Smith. Si eres de los que disfrutas siendo partícipe de una buena historia y aún crees que la acción en primera persona tiene cosas que contar, éste es tu juego.

8



Un poco de sangre le habría dado algo más de realismo a las muertes.

LÍOS DE FAMILIA

Como los primeros niveles del juego puedan causar confusión incluso al más ávido seguidor de *Dallas*, aquí va una guía práctica del quién es quién en *Tribes: Vengeance*. Eso sí, no todos son lo que parecen.



VICTORIA

La princesa que es secuestrada cuando iba a casarse con alguien a quien no quería. Es la madre de todas las historias.



DANIEL

El guaperas. Es de la tribu que secuestra a Victoria. Se enamora de ella y más tarde desaparece. Su paradero es uno de los misterios.



JERICOH

Es el hermano de sangre de Daniel, el personaje que mata a Victoria y al que pretende matar Julia a toda costa.



JULIA

La hija de Victoria. La que más misiones tiene. En su búsqueda de venganza, se encontrará con una conspiración.



MERCURY

Es el asesino enmascarado. Su identidad y la de quien le da órdenes marcarán la parte final de la aventura.

rescatar a unos prisioneros), pero lo que los convierte en únicos es que en cada uno el jugador va manejando a diferentes personajes, a razón de uno por misión, que están relacionados entre sí (ver despiece).

Y como si fuese una película de Quentin, la trama no se cuenta en orden cronológico, sino de tal manera que cada secuencia de fin de nivel deja la puerta abierta a un nuevo giro argumental. El que es tu enemigo puede no serlo, los muertos pueden no estarlo y uno, acostumbrado a avanzar en este tipo de juegos por inercia, acaba alucinando; por primera vez en mucho tiempo las misiones se quieren completar por la necesidad de saber cómo continúa la historia. Definitivamente Irrational llegó hasta B.

Cada secuencia de fin de nivel deja la puerta abierta a un nuevo giro argumental



Aunque puedas, jugar en tercera persona es poco menos que una herejía.

Un futuro intocable

Que no se asusten los puristas: *Tribes: Vengeance* también tiene apartado multijugador. El pasado no se olvida, se reconstruye. Y gracias a las limitaciones de la penúltima versión del motor gráfico de *Unreal*, *Tribes* da un paso atrás para salir reforzado. Los escenarios son más bellos que nunca y, por exigencias del motor, más pequeños también. Se agradece. Queda atrás esa sensación de estar más tiempo viajando que combatiendo.

Aunque si lo que te gusta es viajar, que sepas que los vehículos mejoran su comportamiento. Los terrestres pueden subir pequeñas montañas gracias a la física remodelada, mientras que las naves han rediseñado su manejo para hacerlo más asequible a todos los públicos.

No me he olvidado de la aventura para un jugador, de hecho, todo lo escrito aquí arriba le es aplicable. Ahora bien, que nadie espere en *Tribes: Vengeance* una exhibición tecnológica. La inteligencia artificial de los enemigos cumple pero no sobresale, el sonido acumula problemas (como los gemidos desesperantes de una protagonista al ser herida o el taconeo de bailaor emplomado que produce nuestro robot al caminar) y las pantallas de carga se alargan más de lo que quisiéramos. Tres peajes que gustosamente deberían pagar todos aquellos que empiecen a poner en duda su fe en las posibilidades del género. Para ellos, *Tribes: Vengeance* es una aparición. Un milagro.



La duración del jetpack es inversamente proporcional al peso del robot.



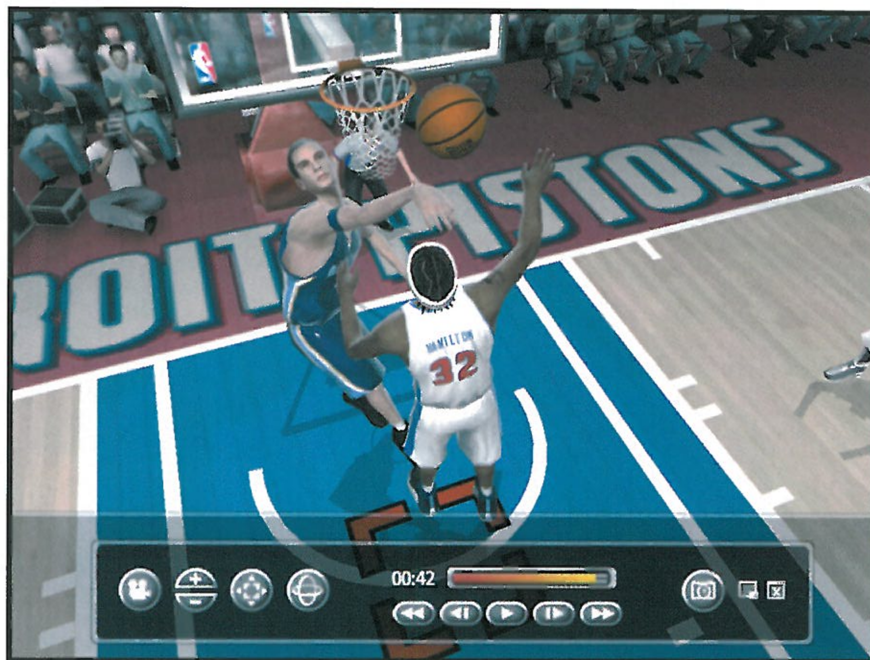
Los combates contra grandes enemigos andan escasos de épica.



Más te vale cuidar el jeep, porque lo necesitas tener intacto para completar la misión.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 € • **PEGI:** +3

Con *NBA Live*, **EA Sports consigue un milagro anual** poco menos que inexplicable: **capturar la volátil esencia** de la mejor liga de baloncesto del mundo y envasarla al vacío. **La velocidad, la intensidad**, la emoción, el espectáculo... todo sigue ahí. Para que tú lo sólo tengas que instalarlo y disfrutarlo.



NBA LIVE 2005

Por X. Robles

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700	PIV 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	4
LAN	8
Internet	8

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.easports.com/games/nbalive2005/home.jsp

VEREDICTO

Vuelve la única saga de baloncesto para PC que merece la pena. Vale que este año no incluye ninguna novedad significativa, pero el caso es que el producto final mejora respecto al del año pasado. Si eres un amante del deporte de la canasta y te gusta la espectacularidad, *NBA Live 2005* es lo que andabas buscando.

8

La NBA es un universo aparte. Está llena de tipos malcarados con símbolos de dólar de oro colgados del cuello y tatuajes por todo el cuerpo, pandilleros reconvertidos en ases de la canasta que, además, prueban suerte con el rap (véase Iverson), trifulcas entre compañeros de equipo que terminan con ojos morados, tipos de 130 quilos que cobran por cada minuto que están sobre la cancha, lo que yo no llegaré a ganar en toda mi vida...

Tanto exceso gratuito se justifica porque, con un balón de baloncesto en las manos, esos tipos son los mejores del mundo. Dan espectáculo en estado puro. Y es por esto por lo que viene apostando EA Sports.

Cuélgate

Por ello, no es casualidad que la novedad más llamativa de esta edición sea la incorporación del All Stars. Puedes controlar a los mejores, la élite de la élite, y competir en cuatro pruebas distintas: concurso de triples, concurso de mates, partido de debutantes contra jugadores de segundo año o el, ya clásico, Este contra Oeste.

El concurso de triples no tiene mucho secreto, basta con ir apretando dos botones de manera acompasada para recoger el balón y lanzarlo cuando estés en el punto más alto del salto. El concurso de mates, en cambio, sí que es genuino y da mucho juego. Tras haber practicado en el campo de entrenamiento (porque, ojo, los mates tienen su miga), puedes competir contra otro jugador para ver quién es capaz de rebasar cierta puntuación en el menor tiempo posible.

Los mates se dividen en dos categorías: el típico, con carrerilla y cuelgue final y los *alley-hoop*, que dan más puntos y, por tanto, son más complicados de realizar. Consisten en lanzar el balón a unos cuantos metros de distancia, salir corriendo, cogerlo mientras saltas y terminar machacando el aro con todas tus fuerzas. Dicen que hay más de 500 mates posibles, por lo que tienes diversión cien por cien NBA asegurada.

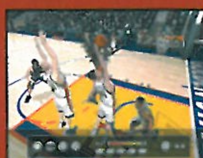
En cuanto a los otros modos de juego, siguen presentes los del año pasado: partido rápido, temporada completa... El que más se ha perfeccionado es el llamado Dinastía. Valiéndote de tu ojo estratega, debes configurar tu plantilla para ganar el número máximo posible de partidos. Para ello, podrás fichar a los *rookies* más prometedores, incorporar a los agentes libres que más se adecuen a lo que buscas y así hasta un buen puñado de opciones.

SHOWTIME ESTELAR

Empieza el espectáculo. Esta vez, vas a tener un control absoluto de tus estrellas durante la ejecución de las jugadas "aéreas".



ALLEY-HOOP
Para hacer uno, basta con apretar un botón, pero tienes que despejar el camino antes de "volar".



PALMEOS
Son muy útiles después de fallar un triple. Si tienes un buen pívot, aprovéchalo.

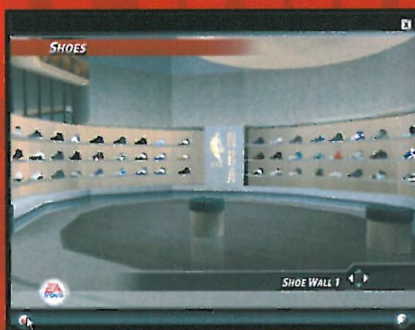
TAPONES
Siguen siendo un elemento fundamental a la hora de defender tu canasta. Hay que intimidar.



MATES Y BANDEJAS
Hay miles de variantes. Cada jugador los hará de distinta forma, por lo que no dejarán de sorprenderte.



Jugar en el poste bajo es un recurso que utilizarás a menudo.



En la tienda NBA se pueden debloquear mil y un objetos.



El concurso de mates es uno de los principales alicientes de esta edición.

¡Oh man... in your face!

La jugabilidad se ha calibrado inteligentemente. Se dijo que la versión del año pasado era demasiado rápida, irreflexiva. Y era verdad. No se podían dar cuatro pasos sin toparte con un defensor medio agachado, sacando pecho e impidiéndote avanzar. En vista de ello, la mayoría de las jugadas acababan en un intento de triple o un mate aprovechando algún error defensivo. Pues bien, este año se ha reducido notablemente la velocidad. O mejor, el juego se desarrolla al ritmo que tú quieras imprimirle. Puedes optar por un juego pausado y cerebral, al estilo europeo, jugar en la zona con los hombres altos, cortar y doblar con los aleros...

De todos modos, a la hora de determinar por qué estilo optas, tienes que conocer tu equipo y las estrellas que lo integran. En esta edición, también se han ajustado sus habilidades, tanto los puntos fuertes como los defectos. No intentes pasarte el balón por debajo de las piernas ni hacer un reverso rápido con Shaq. Ahora bien, si lo intentas con el gran T-Mac, ya es otra historia.

Los gráficos y las animaciones siguen la misma progresión que de costumbre: caras más parecidas a las reales, movimientos más logrados, estadios y parqués calcados a los de verdad. Bien es cierto que se continúan arrastrando algunas de las deficiencias de *NBA Live 2004*: la ropa parece de cartón y no queda nada bien que los jugadores sigan corriendo, aunque sin avanzar ni un centímetro, cuando tienen a un rival en posición defensiva delante.

La novedad más llamativa de esta edición es la incorporación del All Stars

Aunque este año no se ha introducido ninguna mejora jugable revolucionaria (como lo fue en su día el separar los botones de tiro y mate o el control freestyle), *NBA Live 2005* mejora las lagunas que presentaba su antecesor y se acerca cada vez más al calificativo de "simulador". Como única opción para los amantes del buen baloncesto en PC, *NBA Live 2005* cumple con creces.



Podrás jugar uno contra uno en una cancha callejera o en un gimnasio.



En el concurso de triples, se trata de tirar tan deprisa como puedas.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** TimeGate Studio • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 39,99 € • **PEGI:** +16



AXIS & ALLIES

Por X. Pita

Cálzate de nuevo tu disfraz de belicoso general. Porque **TimeGate nos propone un nuevo viaje** a la Segunda Guerra Mundial, esta vez **tamizado de estrategia**. Aquí tienes **el ejemplo perfecto de** cómo **un juego** puede, a la vez, ser **ágil y complejo**. Un paso al frente.

No es la primera vez que *Axis & Allies* se muda a las entrañas de un PC. Ya se intentó a finales de la década de los 90 con un resultado que, aun sin llegar a lo espectacular, tampoco provocaba vergüenza ajena. Pasados los años, el intento se repite. Claro que la tecnología y los gustos del consumidor no evolucionan en vano y lo que en el 98 era estrategia por turnos ahora se convierte en tiempo real.

Los encargados de esta puesta a punto no son otros que los diseñadores de TimeGate, modesto estudio que dio la campanada con un juego casi tan modesto como ellos, pero construido con tal agilidad y gusto por las ideas nuevas que les abrió el paso en la competitiva galaxia del videojuego. Nos estamos refiriendo a *Kohan*.

Buenas ideas

Por extraño que parezca (*Kohan* es fantasía medieval, *Axis & Allies* se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial), TimeGate ha tomado elementos de su juego estrella para extrapolarlos a esta enésima recreación del conflicto que asoló el mundo desde 1939 hasta 1945. Por ejemplo, ahí están presentes las marcas de territorio que dividen el mapa en zonas amigas o enemigas y que se van ampliando a medida que uno avanza.

Si algo destaca de *Axis & Allies* es que sus desarrolladores han sabido conjugar perfectamente elementos de la estrategia en tiempo real de toda la vida (unidades que sólo se pueden construir si has levantado un cierto edificio) con otros más propios de los juegos tácticos, en los que hay que aprovechar las formaciones de combate (otra vez idénticas a las de *Kohan*) para que tus soldados sean todo lo eficaces que deseas.

Así, el juego tiene una marcada estructura militar y uno no puede construir un poderoso



La campaña te permite jugar con las grandes potencias de la guerra.



La formación de tus tropas en el campo de batalla es un factor a tener en cuenta.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.axisandalliesrts.com

VEREDICTO

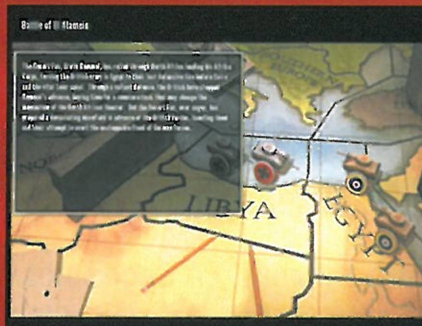
Excelente recreación del juego de tablero, *Axis & Allies* conjuga perfectamente elementos tácticos y estratégicos. Un gran puñado de aciertos y, sobre todo, una campaña dinámica, sitúan al juego de TimeGate Studios entre los mejores títulos de estrategia con transfondo bélico. Divertido, complejo y variado.

8

EL JUEGO DE TABLERO

Los jugadores experimentados lo rechazan. Lo acusan de estar mal equilibrado (los Aliados tienen una potencia económica considerablemente mayor que las fuerzas del Eje), se quejan de que el desarrollo de armas es excesivamente costoso o de que la cantidad de unidades y su posición inicial siempre es la misma. Pero sigue siendo uno de los *wargames* de mesa más populares. ¿La razón? Su sencillez. *Axis & Allies* se las arregla para entrenar al inexperto que busca más allá de *Risk* pero también puede mantener la atención del jugador veterano. A día de hoy, se revela como la mejor opción para iniciarse en un universo tan complejo como el de los juegos de guerra de tablero.





Las unidades del juego se mueven con eficacia y coherencia.

Kohan ha sido una clara fuente de inspiración para *Axis & Allies*.

ejército sin antes haberse posicionado en un cuartel general. La sensación de guerra aquí se consigue no tanto con la inclusión de batallas legendarias, que también, como con la dependencia que uno acaba teniendo de los suministros o los refuerzos. Afortunadamente, los cuarteles generales son móviles (se pueden empaquetar y desembarcar en camiones), de modo que la estructura de partida suele ser algo así: avanza, refuerza y suministra a tus hombres, asegura la zona, vuelve a avanzar. Es una estructura que podría hacerse repetitiva si durante la campaña no se presentasen misiones de objetivos variados.

TimeGate ha tomado elementos de Kohan para extrapolarlos a este juego

Un juego de generales

En *Axis & Allies* también tienen especial relevancia la figura de los generales. Diferentes para cada bando e incluso para cada misión, son como esos héroes de los juegos fantástico-medievales. Es más, incluso tienen poderes especiales. Por ejemplo, manejando a Rommel puedes llevar a cabo una serie de ofensivas relámpago, trasladando de este modo al monitor el tan famoso *blitzkrieg*. Obviamente, esto influye directamente en la jugabilidad. Manejando a los japoneses, puedes tener acceso a pilotos kamikazes. Si por el contrario juegas con los americanos, incluso se puede llegar a desarrollar la bomba atómica. Para poder usar estos poderes, uno tiene que ganar una serie de puntos que se consiguen, cómo no, entrando en combate.

Prácticamente se ha convertido en un tópico quejarse sobre la inteligencia artificial de un juego. Pues bien, en *Axis & Allies* uno maneja a soldados que, por fin, se manejan sobre el campo de batalla con cierta coherencia. No son emulaciones perfectas de seres humanos, pero sí que dejan muy alto el listón.

Lo único que se le puede achacar a un juego como éste es su falta de, digamos, foco. Da la sensación de que se han querido acumular tantos elementos en una partida (realizar una cadena de suministros, levantar defensas, cuidar a tus veteranos, pedir refuerzos) que el ritmo, tan conseguido en la gran mayoría de las misiones, acaba por perderse. Con todo, una de las propuestas más interesantes para este noviembre. Y has visto la cantidad de juegos que se publican este mes. Saca tus propias conclusiones.



Las misiones son de lo más variado, con lo que se elimina la sensación de monotonía.



Es especialmente importante que puedas establecer una cadena de suministros.



Los generales y sus habilidades únicas son uno de los pilares del juego.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +3

MADDEN NFL 2005

Por D. Valverde

Un año más, EA Sports nos obliga a **cambiar los metros por las yardas**. Aunque el fútbol americano no sea un deporte de masas por estos lares, hay una legión de fieles seguidores que estarían dispuestos a cambiar **lo que sea por un buen *touchdown*.**



Si *Madden NFL 2004* ya rozaba la perfección, con esta nueva entrega, EA Sports se ha superado. Manteniendo la sólida base de la edición anterior, los chicos de EA han perfeccionado algunos aspectos técnicos y de la jugabilidad, elevando el nivel de excelencia del nuevo *Madden* hasta el séptimo cielo. Pese a todo, no esperes una gran revolución en el planteamiento del simulador, porque todas las novedades implementadas en esta edición 2005 son más bien complementarias. Son interesantes añadidos a un conjunto que ya era absolutamente grandioso.

Una de las principales novedades es el atractivo Hit Stick (se activa con el stick derecho), con el que puedes derribar a tu rival de manera espectacular y sin miramientos o forzar una pérdida de balón, y cambiar así los ánimos que se respiran en la grada (a favor de tu equipo o en tu contra...). Otro aspecto remozado del juego es el control de tu *playmaker* en defensa (un poco limitado en la edición anterior), que ha sido revisado con acierto, pudiendo ahora modificar en tiempo real los "snaps" preasignados, decidiendo las dobles coberturas –o marcajes individuales– de tus defensas sobre cualquiera de los atacantes. Y lo cierto es que el "invento" funciona de maravilla, proporcionándote mayor libertad y control sobre las tareas defensivas.

Tocando techo

El modo Franquicia también ha sido revisado y ampliado. Ahora, el famoso entorno que rodea a tus jugadores afecta a su rendimiento en el campo. Te puedes enterar de todo lo que pasa a tu alrededor mediante la lectura de los diarios y de lo que ocurre en tu club a través de los e-mail que recibes. Como novedad, se ha incluido también la posibilidad de escuchar el programa de radio semanal de Tony Bruno (*Tony Bruno´s Show*), todo un ídolo en Estados Unidos.

Como curiosa guinda a este colosal pastel, la edición 2005 permite crear a los fans de tu equipo, modificando su vestuario, sus mensajes, o incluso los objetos que sostienen en sus manos. Y es que estos americanos siempre nos sorprenden...



Con el nuevo Hit Stick, derribar a un atacante será coser y cantar.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB/ 256 MB (XP)	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	7
LAN	2
Internet	2

Idioma

Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.easports.com/games/madden2005

VEREDICTO

Con esta nueva entrega, la serie *Madden* se queda a muy pocas yardas de la perfección. Su gran apartado técnico, su cuidada y fiel ambientación y su profunda jugabilidad lo convierten en una compra obligada para cualquiera que sienta el mínimo interés por el fútbol americano.

9



Gráficamente, la última edición de *Madden* presenta un aspecto sublime.

Movilisto

¡Lo MÁS DIVERTIDO en tu MÓVIL!

7777

www.7777.es

¡El Auténtico!

Envía tu mensaje al 7777.
COSTE DEL MENSAJE: Movistar 0,9 € + IVA
Vodafone / Amena 1,2 € + IVA.

nº 1 en ESPAÑA

¿SABES si TU MÓVIL es COMPATIBLE?
Antes de pedir cualquier producto, comprueba si tu móvil es compatible:
Envía COMPATIBILIDAD seguido de la MARCA y MODELO de tu móvil al 7777. Ej: COMPATIBILIDAD NOKIA 3510i
(coste del mensaje de 0,9 a 1,2 + IVA)

Y recuerda que para descargar el producto tienes que tenerlo configurado: Envia CONFIGURAR al 7777.
(Configurar requiere 2 mensajes)

¡NUEVOS! PASATIEMPOS

JUEGOS JAVA a 1 SOLO MENSAJE

¡Sólo en MOVILISTO!

CRUCIGRAMA · MEMO · CASINO · SOPA · AHORCADO · CINCO

TOP ¡100% ADICTIVOS!

Envía JUEGO seguido del código del que quieras al 7777. Ej: JUEGO AHORCADO

Los pasatiempos son compatibles con Nokia, Sony Ericsson y Siemens con Java.

TOP Movilisto

sólo 1 MENSAJE

Envía HOROSCOPO y tu signo al 7777

Envía PIROPO, o PIROPO y su nombre al 7777

Envía EROSCOPO y tu signo al 7777

Envía POEMA, o POEMA y su nombre al 7777

¡NUEVOS! Si te gusta UN CHICO o UNA CHICA y quieres conquistarle/a, envía POEMA EL o POEMA ELLA al 7777

sólo 1 MENSAJE

¡Animaciones!

Envía ANIMACION y la que quieras al 7777. Ej: ANIMACION RISITAS

¡NUEVA! RISITAS · ¡NUEVA! VACA · TORO · FERNANDO · MARIQUITAS · BRUJITA · FUMETA · DIABLESA · MARTINI · MONITOS

Los animaciones requieren dos mensajes.

TONOS y POLITONOS

sólo 1 MENSAJE

Sigue estos pasos para pedir un TONO, POLITONO o SONITONO:

TONO › TONO, código y marca al 7777. Ej.: TONO DALE NOKIA
POLITONO › POLITONO y código al 7777. Ej.: POLITONO DALE
SONIDO REAL **SONITONO** (S) › SONITONO y código al 7777. Ej.: SONITONO DALE. Los sonitonos requieren dos mensajes

HIGH QUALITY SOUND: TODOS nuestros SONIDOS tienen la MÁXIMA CALIDAD que admite tu móvil

TOP Movilisto

	CANCIÓN		CÓDIGO
1	Precisamente Ahora- David Demaría	S	ahora
2	Valió La Pena- Marc Anthony	S	valio
3	Despre Tine- O- Zone	S	tine
4	Camina Y Ven- David Bisbal	S	camina
5	Búscate Un Hombre Que Te Quiera- El Arrebato	S	buscate
6	Una Foto En Blanco Y Negro- El Canto Del Loco	S	foto
7	Perros De La Noche- Andy & Lucas	S	perros
8	Ella- Bebe	S	ella
9	Ronea Rap- Las Chuches & Junior Míguez	S	ronearap
10	Estoy Hecho De Pedacitos De Ti- Antonio Orozco	S	pedacitos

Lo último – Novedades

CANCIÓN		CÓDIGO
Vértigo- U2		vertigo
Es Mi Locura- Los Rebujitos		locura
Swat (B.S.O.)- Linkin Park		swat
Daría- La 5ª Estación		daria
Lágrimas- JD Natasha		lagrimas
Sunrise- Duran Duran		sunrise
El Indio- Sheila		indio
No Soy Un Bastricboy- Juanshows		bastricboy
Bootsy Bootsy- Channing		bootsy
No Controles- Dj Lasha		controles
Al Carajo- Mojinos Escozíos		carajo
No Entiendo- Belinda Y A.& Lucas		entiendo
Chicas Locas- Miguel Sáez		locas
Barcos De Papel- David Demaría		barcos
Ya No Me Acuerdo- Estopa		acuerdo
Soy Mujer- Chenoa		mujer
Malas Tentaciones- Malú		tentaciones

Éxitos Internacionales

CANCIÓN		CÓDIGO
Escucha Atento- Laura Pausini		escucha
American Idiot- Green Day		idiot
Left Outside Alone- Anastacia	S	left
This Love- Maroon 5		thislove
Opa Opa- Despina Vandi	S	opa
Sick And Tired- Anastacia	S	tired
Yeah- Usher	S	yeah
Angel- The Corrs		angel
Fiesta De La Noche- O- Zone		fiesta
Turn Me On- Kevin Lyttle		turn
My Happy Ending- Avril Lavigne		ending
Toxic- Britney Spears	S	toxic
My Band- Eminem & D12	S	band
Hey Ya- Outkast	S	heyya

Los 10 de Movilisto – Superventas

CANCIÓN		CÓDIGO
Dale Don Dale- Don Omar	S	dale
Obsesión- Aventura	S	obsesion
Dragostea Din Tei- O- Zone	S	dragostea
Pita Del- Anuncio TV	S	pita
Cómo Ronea- Las Chuches	S	ronea
Malo- Bebe	S	malo
M. Caipirinha- C. Brown & D. Dero	S	caipirinha
Bulería- David Bisbal	S	buleria
Fuego- Roser	S	fuego
Pastillas De Freno- Estopa	S	pastillas

Éxitos en Español

CANCIÓN		CÓDIGO
La Costa Del Silencio- Mago De Oz	S	costa
Siempre Estoy...- Fito Y Fitipaldis		siempre
Lola- Pastora	S	lola
Fuente De Energía- Estopa	S	fuente
Insoportable- El Canto Del Loco	S	insoportable
Oye El Boom- David Bisbal	S	boom
Abre Tu Mente- Merche	S	mente
Que Te Den Candela- Bea Bronchal	S	candela
So Payaso- Extremoduro		payaso
Fiesta Pagana- Mago De Oz		pagana

Éxitos de siempre

CANCIÓN		CÓDIGO
Paquito El Chocolatero- Pasodoble	S	paquito
Salve Rociera- Popular		salve
Himno De España		espana
La Saeta- Joan Manuel Serrat		saeta
We Are The Champions- Queen	S	champions
Tengo- Queco	S	tengo
El Gato Montés- Pasodoble		montes
La Cabra- Popular		putacabra
Himno De Asturias		asturias
Beso En La Boca- Axé Bahía	S	beso

Dance – En la Disco

CANCIÓN		CÓDIGO
Anglia- Dj Marta	S	anglia
Zanarkand- Sonique		zanarkand
Voltereta- Jeff Mills		voltereta
Scorpia- Marco Bailey		scorpia
Groove 3.0.- Abel The Kid & R...		groove3
On The Move- Barthezz		onthemove
Infected- Barthezz		infected
Magic- Dj Kultur		magic
Insomnia- Faithless		insomnia
Played Alive- Safri Duo		played
Arma La Vida- Dj Karpin		arma
Children- Robert Miles		children
Freestyler- Bomfunk		freestyler

Cantaditas

CANCIÓN		CÓDIGO
Pump It Up- Danzel		pump
Magalenha- Mendoça Do Río	S	magalenha
Dos Gardenias- Latin Lovers	S	gardenias
Eginha Pocotó- Mc Serginho	S	pocoto
Look At Me Now- Jessy		look

Remixes

CANCIÓN		CÓDIGO
Despre Tine (Remix)- O- Zone		tine1
Obsesión (Remix)- Aventura	S	obsesion1
Pita Del (Remix)- Anuncio TV	S	pita2
Dragostea Din Tei (Remix)- O-Zone	S	dragostea1

Lo que + sube

CANCIÓN		CÓDIGO
Antes Muerta...- María Isabel (Eurojunior)		sencilla
Dirás Que Estoy Loco- M.Ángel Muñoz		diras
Te Comeré A Besos- Sara	S	comere
Mami- David Bisbal		mami
Soldadito Marinero- Fito Y Fitipaldis		soldadito
Boca A Boca- Roser		boca
Distancia- Merche		distancia
Duele El Amor- A. Syntek & A. Torroja		duele
Bambú- Las Primas	S	bambu
Te Perdí- Iguana Tango	S	perdi

Flamenquito de Hoy

CANCIÓN		CÓDIGO
Lo Que Me Gusta De Ti- Rebujitos	S	gusta
Quiéreme- El Barrio	S	quiereme
Ángel Malherido- El Barrio	S	malherido
Cuando Zarpa El Amor- Camela	S	zarpa
El Pantalón- Las Chuches		pantalon
Cuéntale- El Barrio	S	cuentale
Chicas Guerreras- Las Chuches		guerreras
Cómo Te Camelo- Canelita		camelo

Flamenquito de Siempre

CANCIÓN		CÓDIGO
El Vaquilla- Los Chichos	S	vaquilla
Entre Dos Aguas- Paco De Lucía		aguas
Soy Gitano- Camarón De La Isla	S	gitano
Ni Más Ni Menos- Los Chichos		nimenos
Noches De Bohemia- Navajita Plateá		bohemia
Torito Guapo- El Fary		torito
Dame Veneno- Los Chunguitos		dameveneno

b.s.o. – Cine

CANCIÓN		CÓDIGO
El Exorcista	S	exorcista
Ghost		ghost
El Señor De Los Anillos	S	anillos
El Último Mohicano		mohicano
Titanic		titanic
Mission Imposible		mission
Shrek 2		shrek2
Harry Potter		harry
Braveheart		braveheart
La Pantera Rosa		pantera
Rocky		rocky

b.s.o. – Tv

CANCIÓN		CÓDIGO
Aquí No Hay Quien Viva	S	viva
Rebeca		rebeca
La Chica De Ayer- Serie TV	S	chica
Shin Chan		shinchan
Los Simpson	S	simpson
Rasca Y Pica (Los Simpson)		rasca
Embrujadas	S	embrujadas
Los Lunnis Nos Vamos A La Cama	S	lunnis
El Equipo A		equipo
Friends		friends
El Coche Fantástico		coche

Latinos

CANCIÓN		CÓDIGO
Chiki, Chiki- Carlos Baute		chiki
Felina- Héctor Y Tito	S	felina
Nada Valgo Sin Tu Amor- Juanes		valgo
Prisionera- Pilar Montenegro		prisionera
Dile- Don Omar		dile
Ahora Quién- Marc Anthony		quien
Vazilando- Oreja		vazilando
Palante- El Chombo		palante
El Látigo- La Cripta		latigo
Golosa- King África	S	golosa

Melendi

CANCIÓN		CÓDIGO
Con La Luna Llena	S	lunallena
Hablando En Plata	S	plata
Mi Rumbita Pa Tus Pies	S	rumbita
Asturias		asturias1
Vuelvo A Traficar		traficar

FONDOS

Envía FONDO seguido del nombre de la imagen que quieras conseguir al 7777. Ej: FONDO TRAVIESA

sólo 1 MENSAJE

¡LOS FONDOS DEL FUTURO están aquí! 3D: 3dsol · 3dmar · 3dbarco · 3dluz · 3dranas · 3dcalavera

HENTAI: traviesa · alsol · gatita · timida

TERROR: zombie · bruja · calavera4 · calabaza

HIPPIE: marihua1 · fumado · hippie9 · espiral

VARIOS: pinguino · control · electrico · dragon · punterafuego · duende · marcasuper · monitos · hindu · corazon

TOP: 1 diablo · 2 iris · 3 tigreblanco · 4 mariacolor · 5 3dcorazon · 6 delfin6

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Digital Reality • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 29,99 € • **PEGI:** +12



El desembarco en Omaha se ha recreado hasta el menor detalle.

D-DAY

¿Más Segunda Guerra Mundial? Pues sí, pero **no** creas que **se trata de un juego del montón**. Éste resulta tan detallado y fiel a la realidad que **incluso los veteranos** del desembarco en Normandía **lo consideran el juego oficial** de tan importante batalla.

Por E. "Tuckie" Artigas

A todos nos suena de algo el Día D, ese desembarco de Normandía que supuso el principio del fin para la Alemania de Hitler. Muchos de nosotros hemos tenido la oportunidad de jugarlo en juegos de acción o estrategia, pero siempre de refilón, sin ir más allá del tópico de correr por la playa, agazaparse en la duna y asaltar el búnker de turno. Pues bien, ese histórico desembarco fue mucho más. Uno ya se da cuenta de ello al examinar los extras que incluye *D-Day*, como si fuese una película en DVD. Hasta el manual sobresale un poco de lo habitual en el género: 59 páginas para un juego de estrategia es mucha lectura.

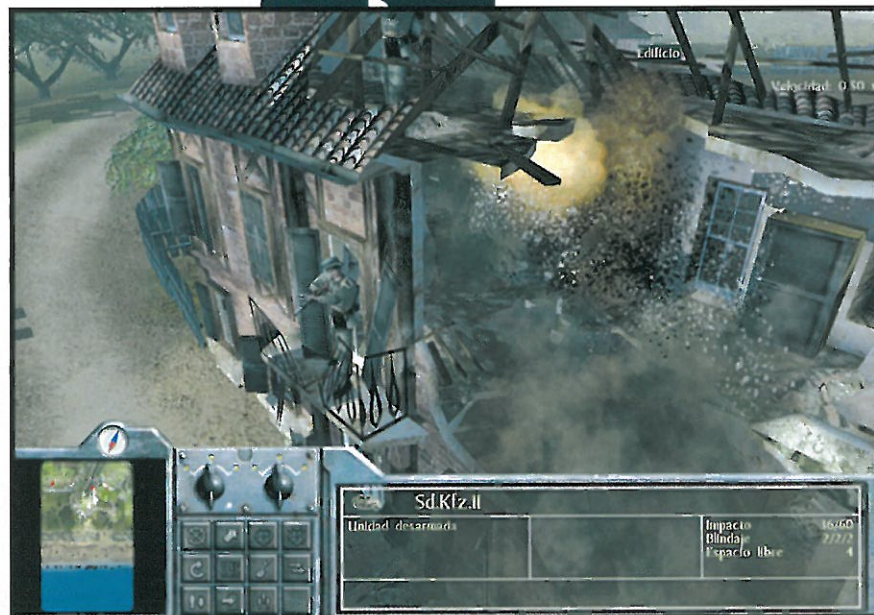
Los desarrolladores del juego son los mismos que crearon *Afrika Korps vs Desert Rats*, por lo que ambos títulos son muy parecidos. De hecho, tanto los gráficos como el planteamiento de juego son iguales. Pero las pequeñas mejoras sitúan *D-Day* en un peldaño superior y hacen posible una excelente recreación histórica.



Entrenamiento de élite

El tutorial te sitúa oportunamente en una base de entrenamiento angloamericana poco antes del Día D. Allí puedes aprender a manejar tus unidades mientras te mentalizas para lo que te espera al otro lado del Canal de la Mancha. Ya en la campaña, sorprende la pulcritud con que se ha recreado el escenario y las operaciones. Para salir bien parado de la contienda debes aprovechar todas tus bazas, desde utilizar tu infantería para robar vehículos al enemigo (no ocupar todas las plazas del mismo merma sus capacidades) a remolcar cañones y atrincherarlos detrás de sacos terreros para proteger rápidamente tus posiciones defensivas.

La cámara funciona a pedir de boca para controlarlo todo, ya que consta de un modo normal en el que ves la acción



La destrucción de los edificios es muy realista.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	
Voces	

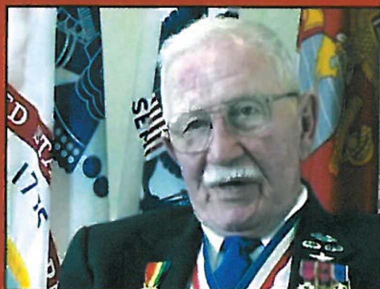
Web www.es.atari.com

VEREDICTO

Centrarse sólo en la campaña de Normandía ha permitido a los creadores de *D-Day* ofrecernos un juego profundo, fidedigno y rico en detalles. Los recursos, tanto visuales como de jugabilidad, son notables y los extras que incluye ayudan mucho a ambientar la acción. Una notable producción bélica.

7,5

NORMANDIE MÉMOIRE



Muchos son los juegos de estrategia ambientados en la Segunda Guerra Mundial, pero pocos ofrecen una visión tan profunda del desembarco aliado en las costas francesas como *D-Day*. Esto se debe a la investigación histórica realizada, parte de la cual es accesible en los extras. Así, puede consultarse una biblioteca muy completa acerca de las armas existentes y se narra en cada misión la parte histórica de la misma, con fotografías reales. No menos interesante es la conexión de los desarrolladores con la asociación Normandie Mémoire, que ha posibilitado la inclusión de vídeos de entrevistas exclusivas con veteranos y testigos de los desembarcos.

de la forma clásica (desde arriba, con posibilidad de rotar la vista, pero con zoom limitado), y de un modo libre que permite bajar la vista al nivel del suelo y acercarte o alejarte tanto como quieras.

Otra posibilidad muy interesante es la de acelerar o ralentizar la acción, pudiendo activar la pausa para decidir los próximos movimientos. Y todo esto puede gestionarse muy eficazmente mediante teclas de acceso rápido. El menú de iconos queda relegado a usos especiales de las tropas o disparos de precisión. Por ejemplo, se puede escoger entre inutilizar la torreta de un blindado o dispararle a la oruga para inmovilizarlo. Todas las unidades tienen dos rangos efectivos, el visual y el de disparo. En el primero, ves todo lo que hay, pero no puedes abrir fuego hasta que el objetivo entra en el segundo.

Para salir bien parado de la contienda debes aprovechar todas tus bazas

variando la dificultad, la cantidad y la composición de tus efectivos.

La tónica general es que en las primeras misiones vas siempre a pie y debes tener extremo cuidado. Luego llegan tus primeros blindados, pero no tienen mucho que hacer frente a los Panzer y Tiger alemanes, así que nuevamente tienes que extremar las precauciones y ser un buen táctico. Los ataques por sorpresa y las emboscadas suelen dar buenos resultados, algo a lo que ayuda mucho la posibilidad de distribuir varios soldados armados en los edificios.

Si el modo de campaña ya da mucho juego, imagina el modo multijugador, que te permite entablar combates en modo captura de bandera, batalla o aniquilación total, pudiendo escoger entre una gran variedad de naciones.

¡Panzer!

La principal crítica que puede hacerse al modo para un jugador de *D-Day* es que te pone en la piel de los que tomaron parte en la ofensiva, no en los que intentaron defenderse. Por ello, las unidades alemanas sólo pueden manejarse si te apoderas de ellas. No hubiera estado nada mal que se hubieran podido jugar las mismas misiones también con el bando alemán.

Dispones de tres campañas consecutivas que van desde la preparación del desembarco con paracaidistas infiltrados tras las líneas enemigas hasta la consolidación de posiciones por toda Normandía, pasando, cómo no, por el mismísimo desembarco y el posterior contraataque alemán. Son 12 misiones en total. Pueden parecer pocas, pero se suda bastante para superar cada misión. Una vez completada, puedes volver a jugar cada misión en modo escenario,



El lanzallamas es el arma más eficaz del juego.



¿Quieres que te demos un consejo? Si bebes, no combatas.



En el tutorial pasas revista a tus efectivos y también aprendes a usarlos.



Colocar vehículos como barricada te da más tiempo para disparar.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Monte Cristo • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 29,99 € • **PEGI:** +12

MEDIEVAL LORDS

Build, Defend, Expand

Construir, defender y expandir. De eso se trata, **como en cualquiera de las producciones clásicas** de un género que hacía tiempo que no nos daba buenos juegos. **La sencillez y un diseño brillante son las claves** de una producción con algunas carencias.



Los grandes ejércitos exigen grandes acopios de recursos.

Por J. M. Martín

Todo empezó con *SimCity* (1987), el primer juego de construcción, gestión y expansión de ciudades. Luego llegó *Caesar* (1993), que marcó las pautas de la gestión urbana enmarcada en una época histórica muy concreta y dio pie a producciones similares como *Cleopatra* y *Zeus*.

Monte Cristo recupera ahora esa fórmula y le añade algunas ideas interesantes, aunque la escasa experiencia de esta compañía en el terreno de la estrategia en tiempo real se deja sentir en dos importantes carencias de *Medieval Lords*: un modo escaramuza y el multijugador.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.montecristogames.com

VEREDICTO

Extendiendo la fórmula de las producciones de Impressions, Monte Cristo plantea un interesante giro a un género muy trillado. El inteligente diseño de los escenarios y la sencilla mecánica de juego atrapan enseguida, aunque la ausencia de opciones multijugador y un modo escaramuza deslucen algo el conjunto.

7,5

La premisa del juego es casi universal: construir una ciudad explotando recursos, obtener avances tecnológicos, crear un ejército y conquistar. Sin embargo, a diferencia de otros ETR, la clave aquí no está en entrenar cientos o miles de unidades militares para arrasar el mapa, ya que la victoria sólo se puede lograr de forma mucho más elaborada. Cada escenario presenta una serie de recursos naturales y una orografía muy concreta que determinan dos aspectos fundamentales: las posibilidades de sustento de la población y el espacio disponible para construir.



Poco a poco

Una vez erigida la torre maestra (el equivalente al centro urbano de cualquier otro juego) debes construir casas dentro del territorio delimitado. A medida que la población vaya llegando, tienes que satisfacer sus necesidades más básicas para después asegurarte de que se sienten seguros, que gozan de serenidad, sanidad y tienen espacios y tiempos de ocio.



Aunque no resulte muy práctico, las 3D permiten obtener vistas a muy baja altura.

Estos seis factores son el núcleo del juego. Cada uno de ellos puede aumentar en una escala de 0 a 100 a través de la construcción de determinadas estructuras de alcance limitado. Así, un pozo satisfará al cien por cien la necesidad de agua de toda vivienda que se encuentre dentro de un radio de 60 metros, mientras que una fuente llega a toda casa a 90 metros o menos y, además, proporciona una bonificación de un 5% de serenidad.

A medida que se satisfacen las necesidades de sus habitantes, las casas van creciendo y cambiando de aspecto, subiendo de nivel y albergando cada vez a más personas. Los recursos naturales determinan el acceso a la comida: la caza y la pesca son sólo el principio, pues la riqueza del suelo determina la posibilidad de sembrar distintos cultivos y criar ganado.

Asimismo, es necesario acceder a nuevas tecnologías cuyo requisito habitual suele ser el haber adquirido un determinado nivel de vivienda. Todas las estructuras exigen un número variable de trabajadores, lo que limita el número de soldados y armas de asedio que puedes llegar a tener.

Los objetivos de las misiones siempre llevan implícito un componente bélico que se resuelve de manera atípica

La compleja riqueza de todo lo anterior da lugar a un juego de construcción sesudo en el que no hay dos ciudades iguales. Tampoco lo son las misiones que ofrece, cuyos objetivos siempre llevan implícito un componente bélico que se resuelve de manera atípica y con un abanico de unidades también atípico: infantería, caballería y cuatro máquinas de asedio. Las ciudades se pueden amurallar y fortificar con torres en las que puedes apostar a la infantería.

Tierra quemada

En todos los casos, una vez que un contendiente se lanza al ataque, comienza una cuenta atrás denominada Tregua de Dios, que concede un cierto tiempo a ambos bandos para situar a las tropas y construir maquinaria. Terminado ese tiempo, el atacante se dirigirá como un poseso hacia la torre maestra enemiga. Si se apodera de ella, todos los edificios y recursos de la población conquistada quedan bajo su control, por lo que es preferible no provocar muchos destrozos, ya que luego habrá que gastar dinero en reconstruir lo dañado.

Otro recurso controlable e imprescindible para construir y entrenar unidades es el oro que se obtiene, principalmente, a través de los impuestos (también por conquista). Como siempre, cuanto más alta sea la presión fiscal, más descontentos estarán tus ciudadanos, así que debes hacer lo posible por encontrar un juicioso equilibrio.

Esta fórmula de juego sencilla y eficaz ganaría mucho si, además de un editor de escenarios, el juego incluyese un modo escaramuza, escenarios de muestra y opciones multijugador. Tal y como está, le falta algo de cuerda adicional, aunque sí ofrece un buen montón de horas de genuina diversión estratégica.

LA GUERRA AUTOMÁTICA

En *Medieval Lords* no diriges a tus escuadrones en la refriega, sino que ellos deciden de forma autónoma qué hacer en cada momento. El sistema de batalla varía dependiendo de cómo se produzca la confrontación: si atacas una población, podrás situar a tus tropas en su frontera y construir maquinaria de asedio; si atacas un territorio controlado por bandidos, podrás además erigir torres; si defiendes, tendrás todas las opciones anteriores a tu disposición.





Diferentes colores identifican las propiedades del terreno.



Cuanto mayor sea el nivel de una casa, más población puede albergar.



Desde los campos de reclutamiento, puedes dirigir a los batallones adonde desees.



Los iconos sobre las casas muestran aquello que les falta.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Pandemic Studios • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +16



FULL SPECTRUM WARRIOR

Pues no, **no todo está inventado**. De vez en cuando, **alguien se las arregla para dar una insospechada vuelta de tuerca** incluso al más sobado de los géneros. Y es que la acción táctica da mucho de sí y **la creatividad no tiene fronteras**.

Por S. Sánchez

Full Spectrum Warrior* recuerda a los juegos de acción táctica de la compañía Red Storm (*Ghost Recon*, la saga *Rainbow Six*...). Como en ellos, se trata de dirigir un pelotón e ir fijando en tiempo real los distintos puntos de ruta. La diferencia es que, hasta ahora, parecía imprescindible que el jugador participase directamente en las acciones en el papel de uno de los miembros del pelotón, pero este juego se atreve a prescindir del control directo y dejar la ejecución de tus órdenes en manos de la inteligencia artificial.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	2	
Internet	2	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Inglés	
Web	www.fullspectrumwarrior.com	

VEREDICTO

Un juego lleno de ideas originales que abren nuevos caminos para la acción táctica. Aun así, tendremos que esperar a secuelas y expansiones para que esas ideas se jueguen a la perfección, ya que en *Full Spectrum Warrior* abundan los problemas menores y los desajustes que estropean en parte la jugabilidad.

6,5

Por supuesto, esto exige un considerable trabajo de programación: muy bien tienen que hacerlo tus hombres para que no te entren ganas de tomar tú el control y resolver las situaciones a tu manera. Además, al no dejarte participar de manera directa en las fases de acción, el juego corre el riesgo de resultar un tanto pasivo para el gusto de la mayoría de los jugadores.

Es una gozada ver la rapidez con la que los miembros del escuadrón ejecutan tus órdenes

¿Prueba superada?

En definitiva, que se trataba de conseguir que un juego en el que se planifica más que se juega resultase interesante. Y los desarrolladores lo han conseguido... hasta cierto punto.

El buen trabajo realizado con la inteligencia artificial sirve para vencer el primer obstáculo: tu escuadrón se comporta con racionalidad y eficacia. Ya no convence tanto que se haya optado por una extrema simplicidad en los controles y acciones de tus unidades. Si el juego se basa en tomar decisiones tácticas en tiempo real, ¿cómo explicar que ese abanico de decisiones se limite a unos pocos movimientos y acciones básicas? De esta manera, el jugador tiene la sensación de estar haciendo todo el rato lo mismo. Esta monotonía del sistema de juego podría superarse si las situaciones a resolver en las misiones fuesen algo más variadas, pero en la práctica éstas se limitan a avanzar paso a paso superando a enemigos parapetados.



Al menos, es una auténtica gozada ver la rapidez y diligencia con la que los miembros del escuadrón ejecutan tus órdenes. No siempre se dispone de tiempo suficiente para pensar, así que tiene su importancia que la forma de transmitir estas instrucciones sea sencilla y rápida. La orden de desplazamiento se da pulsando dos botones y un indicador de posición te permite comprobar que los movimientos se ejecutan correctamente. También resulta agradable el realismo con el que se mueven tus hombres, aspecto en que Pandemic Studios ha contado con asesoramiento militar.

Suerte o desgracia

Un detalle que resulta molesto es que el juego acaba dependiendo en gran medida del factor suerte, que hace notar su presencia en muchas de las situaciones. Por ejemplo, si tus hombres disparan a un enemigo que está a cubierto, éste nunca es alcanzado, pero no ocurre lo mismo



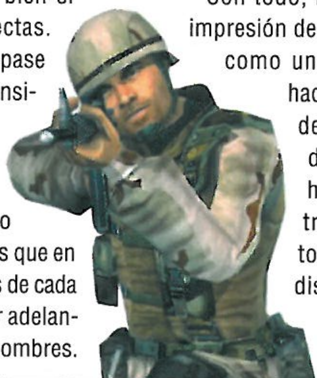
Cuando hieren a uno de los tuyos, no está todo perdido si el médico anda cerca.



Puedes usar fuego de cobertura para rodear a los enemigos.

cuando el que se cubre eres tú: a veces te aciertan, a veces no. Depende de la suerte.

Podríamos seguir con múltiples ejemplos, pero la conclusión parece clara: estas cosas pasan en la vida real, el azar tiene un papel y los desarrolladores querían que eso quedase reflejado en su juego. Pese a todo, nos preguntamos si resulta una buena idea, ya que los juegos de acción táctica suelen caracterizarse por su férrea lógica, por el hecho de que las cosas te salen bien si tomas las decisiones correctas. Aquí no pasa eso, y que no pase puede resultar tan incomprensible como frustrante. Por no hablar de los problemas prácticos que el exceso de imprevistos plantea, ya que no puedes guardar la partida más que en muy determinados momentos de cada misión y no es posible seguir adelante si pierdes a alguno de tus hombres.



Con todo, no vayas a quedarte con la impresión de que jugar a *FSW* es algo así como una penitencia. Si consigues hacerte a la idea de que no todo depende de que adoptes las decisiones correctas, de que hay un cierto margen de arbitrariedad que lo condiciona todo, como en la vida, tal vez disfrutes muchísimo con este juego original y sesudo como pocos.



Sobre cada soldado hay un indicador de su grado de cobertura.

COMO LA VIDA MISMA

Los soldados de *Full Spectrum Warrior* adoptan una serie de tácticas basadas en técnicas reales de guerrilla urbana. Repasamos algunas de ellas.



APERTURAS DE COBERTURA

1. Hay que prestar atención a la apertura.
2. Las armas deben estar listas, pero apuntando hacia abajo si hay civiles.
3. El cuerpo se sitúa ligeramente alejado de la superficie del muro para permitir mayor ángulo de visión.



FORMACIÓN AGRUPADA

1. Al desplazarse a lo largo del muro en formación agrupada, el equipo se mueve como una única unidad.
2. Cada hombre controla su zona de disparo mientras se desplaza.
3. El fusilero se encarga de mantener la seguridad por detrás.



CRUZAR TERRENO A CUBIERTO

1. El equipo Alpha se mueve por la calle.
2. El equipo Bravo proporciona fuego de cobertura.



Puedes equiparte con munición en la zona en que están los sanitarios.


Ni la más sólida pared te salvará de un cohete malintencionado.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Black Sea Studios • EDITOR: Electronic Arts • PRECIO: : 47,95 € • PEGI: +12

KNIGHTS OF HONOR

Para todos los gustos. En *Knights of Honor* **hay un poco de todo**, desde intrigas palaciegas a diplomacia, **acción directa y gestión económica**. La enésima vuelta de tuerca a **una forma de hacer estrategia, seria y documentada**, que nos remite a *Europa Universalis*.

Por X. Pita

Hoy por hoy, la estrategia tal vez sea el género que más juegos sorpresa produce al año. Aunque tampoco faltan propuestas rutinarias, casi cada mes llega algún juego de esos que vienen de puntillas y acaba sorprendiendo, bien por su acabado técnico o bien por la inclusión de un generoso puñado de ideas innovadoras. *Knights of Honor* es una de esas sorpresas. Un juego complejo, completo y tan bien desarrollado que acaba reclamando un sitio entre los más destacados de un género que, la verdad, da bastantes más alegrías de lo que muchos piensan.

Aquella vieja Europa

Este juego se podría definir como una curiosa mezcla de la gestión al detalle de *Europa Universalis* y el dinamismo y las batallas masivas de *Cossacks*.

Como en el primero de los títulos citados, al jugador se le exige una dedicación casi completa a la partida. *Knights of Honor* es un juego para tomarse en serio, para afrontarlo con calma y dedicación. Los diseñadores de Black Sea han huido de la estrategia más superficial (juegos que siguen la estela de *StarCraft*, por ejemplo) para abrazar esa tendencia de juego que cubre con profundidad aspectos tan opuestos como la diplomacia, las intrigas de palacio o la gestión económica.

Este juego es una curiosa mezcla de la gestión de Europa Universalis y el dinamismo de Cossacks

El juego da un nuevo enfoque a aspectos de la estrategia medieval hasta ahora tratados de forma algo rutinaria. Por ejemplo, el tema de la sucesión y los problemas que planteaba en la época. Por fin nos enfrentamos a un juego en el que no manejas a una especie de rey que viene a ser un demiurgo inmortal. Aquí uno va creando su propia dinastía, casando a sus herederos y buscando las alianzas más convenientes para que el reino que gobiernas conserve su hegemonía. Lo que podría ser anecdótico tiene más importancia de lo que crees. De ti depende casar con una u otra princesa a tu heredero y, de paso, cerrar los acuerdos convenientes para asegurar que tus dominios se vayan extendiendo poco a poco.

Knights of Honor trata de lo de siempre: conquistar la mayoría de territorios posibles y mantener la paz y el bienestar en tu propio reino. El título del juego ya da una pista de por dónde van los tiros. La tarea de conservar el poder recaerá sobre una serie de personajes, los caballeros. Comienzas la partida con tan sólo uno, pero a medida que avanzas puedes asignar a tu territorio diferentes personajes, cada uno con sus habilidades específicas, que varían desde el espía hasta el clérigo o el constructor; lo que influye directamente en el devenir de la partida. No es lo mismo confiar el destino de tu reino a un hombre de marcado carácter espiritual que a otro que antepone la guerra sobre cualquier otra cosa.

Y es que Black Sea Studios ha apuntado alto. Este título es como una barra libre de

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MHz	512 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	6
Internet	6

Idioma

Textos de pantalla
Voces



Web www.knights-of-honor.net

VEREDICTO

Brillante y repleto de buenas ideas, *Knights of Honor* exige al jugador dosis industriales de dedicación y de paciencia. Tal vez le pierde un cierto exceso de ambición y le sobran algunos problemas de acabado técnico. Pero no dudes que se trata de una de las mejores recreaciones lúdicas de la Europa medieval.

7,5


La configuración de tu dinastía tiene muchísima importancia en el juego.


A pesar de ser en dos dimensiones, los gráficos tienen un buen nivel.

conceptos que intenta cubrir, con mayor o menor acierto, varias formas de juego: la guerra pura y dura, el espionaje, la religión, la diplomacia y el mantenimiento de tu reinado. Los combates, que se pueden dirigir personalmente, se han resuelto con dignidad. De hecho, a pesar de ser un juego creado en unas completas 2D, el terreno, por ejemplo, sigue afectando tanto a los movimientos de tus tropas como a su efectividad en el campo de batalla.

Pelillos a la mar

Claro que nadie es perfecto, y *Knights of Honor* también está lejos de conseguirlo. Se echa de menos mayor complejidad a la hora de afrontar la batalla y sobran problemas técnicos, como esa insistencia del juego en expulsarte al escritorio en los momentos más inoportunos.

Es una pena que un juego como éste vaya a quedar ensombrecido por el gran lanzamiento estratégico del año, *Rome: Total War*. Con todo, fíate de lo que te decimos: dale una oportunidad. Será en dos dimensiones, sí, y producto de un estudio discreto, cierto. Pero no por ello resulta menos valioso que algunas de las grandes superproducciones. Palabra.

ASÍ FUE, ASÍ ES...

Knights of Honor **sitúa su acción en tres épocas diferentes. Tú eliges en cuál de ellas quieres jugar. Toda una lección de historia medieval hecha videojuego y que, además, condiciona la partida.**

ALTA EDAD MEDIA

Época de feudalismo, vasallaje y marcada distinción de clases. La forma de guerra y los modos de vida de tus personajes todavía no han evolucionado y sus formas de combate son limitadas.



BAJA EDAD MEDIA

El feudalismo alcanza su máxima expansión. Comienzan a sucederse las guerras por territorios de forma exagerada. La espiritualidad es ahora mucho más importante.

EDAD MEDIA TARDÍA

Se anuncia la aparición de un nuevo período histórico. Los reyes y los grandes representantes de la Iglesia se enzarzan en luchas constantes. Obviamente, la época más moderna del juego.



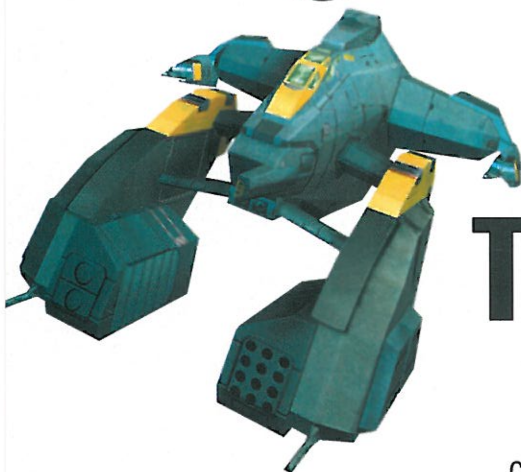

KoH reproduce de forma bastante fiel el devenir de la Europa Medieval.


Si quieres, puedes ejecutar batallas rápidas al margen de la campaña.



La cantidad de reinos disponibles es realmente impresionante.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Mithis • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 44,99 € • **PEGI:** +12



NEXUS
The Jupiter Incident

La galaxia está un poco revuelta. Las corporaciones estelares **andan a la greña**, de aquí para allá **con sus imponentes flotas** en formación de combate. Pero **como diría don Manuel** Fraga, el comandante supremo, si una fragata se acerca demasiado, **se le da un cañonazo. Y punto.**

Por J. Font

Finalmente, *Imperium Galactica 3* llega a su destino final: las estanterías. Por el camino, se le ha caído el nombre original. Ahora se llama *Nexus: The Jupiter Incident*, pero ese cambio de nomenclatura no supone un cambio de identidad.

En la hora del aterrizaje, el de Mithis se presenta como un título de estrategia espacial que mezcla la estrategia táctica de *Star Trek: Armada* y la espectacularidad gráfica de *Homeworld*. La principal diferencia con ambos es que aquí son los iconos y menús los que que se encargan de facilitar la gestión del juego, sustituyendo el a veces problemático sistema de selección en pantalla.

Todo el juego gravita alrededor de una sólida historia que se te va desvelando a golpe de vídeo y de diálogo. Estos entremeses narrativos sirven también para amenizar los largos desplazamientos y asignarte nuevos objetivos. Para que te hagas una idea de cómo está el patio, diremos que todo se desarrolla en el siglo XXII, que por entonces el espacio empieza a estar más transitado que las playas de Castellón en el mes de agosto y que las corporaciones más poderosas de la galaxia se acaban de enzarzar en un conflicto como consecuencia de un "incidente" que acaba de ocurrir en Júpiter.

¿Estamos solos?

El juego prescinde de la recolección de recursos y la creación de naves para centrarse en la gestión de una flotilla a la que se van asignando una serie de objetivos. La pantalla queda dividida en tres partes. A la izquierda, se encuentran tus naves, al otro lado, las naves enemigas y los objetos del escenario y, en la parte inferior, el panel de órdenes de la nave que tienes



Acceder a zonas bien protegidas te obligará a utilizar una buena ruta.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	12
Internet	12

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.nexusthegame.com

VEREDICTO

El juego de Mithis consigue un adecuado (aunque no perfecto) equilibrio entre la estrategia táctica y las convenciones del tiempo real y las 3D. Los desarrolladores han conseguido que el nivel de gestión nunca llegue a abrumarte y que las batallas tengan su miga. De todas formas, presenta lagunas.

7



***Nexus* es un juego más táctico que estratégico.**



Puedes desembarcar en bases o en otras naves si el guión lo exige.



Las naves capitales ofrecen mucha resistencia a los ataques.

seleccionada. Una vez identificadas las naves enemigas, un desplegable te ofrece información detallada de todos sus sistemas (defensas, armamento, motores, etc.). Desde allí, puedes decidir, por ejemplo, si centras tus ataques en inutilizarlas o en destruir sus cañones.

El juego no tiene un ritmo trepidante, con lo que dispones de tiempo para adentrarte en la interfaz e ir gestionando al detalle aspectos como el estado de tus naves. Las más importantes disponen de armas poderosas, aunque con munición limitada, y los cazas disponen de ataques primarios y secundarios que permiten optimizar sus acciones. Como sólo vas a manejar en torno a una docena de raros volátiles de éstos, puedes prestar la atención que quieras a aspectos tácticos, que son los que marcan la diferencia.

El título ofrece un festín visual a la altura de lo mejor que se ha visto en el género

Además de naves, en los escenarios encuentras sistemas de defensa estáticos, bases o agujeros negros en forma de gusano que llevan de un extremo a otro de la galaxia. Por supuesto, no estás solo en el universo, te acompañan hasta seis razas alienígenas, cada una con sus naves y tecnologías. Su papel es hacerte la vida imposible en la campaña individual, pero puedes manejarlas en el modo multijugador.

Mucha estrella

El escenario global consta de diez sistemas solares con todo tipo de planetas, lunas y asteroides en movimiento, cortesía de un motor gráfico bautizado como Black Sun 3D. Gracias a él, disfrutas de un alto nivel de detalle, una buena iluminación y fastuosas explosiones. El título ofrece un festín visual a la altura de lo mejor que se ha visto en el género.

Hacerse con los controles y la mecánica general no es nada complicado. Dispones de varios niveles de dificultad y las misiones resultan más complejas a medida que avanza el juego, aunque para compensarlo cada vez dispones de mayor número de opciones.

Basta una media hora de juego para entender a la perfección de qué va esto y cómo debes jugar para obtener el éxito. El resto consiste en perfeccionar tu dominio de la interfaz e ir tomando las decisiones correctas entre una maraña de posibilidades de microgestión. Si prefieres recursos, construcción y el resto de elementos típicos de la estrategia en tiempo real, éste no es tu juego, pero no dudes en apostar por él si, en cambio, te apetece un enfoque algo diferente.



Los escudos de protección detendrán al enemigo un rato. Pero no esperes milagros de ellos.



Los agujeros negros te permiten saltar a otros rincones de la galaxia.



Antes de empezar la batalla, es bueno saber a lo que te enfrentas.

ILUSTRE ANTECESOR



La estrategia táctica espacial no es un invento de este siglo, ya la desarrolló, con notable acierto, la saga *Star Trek: Armada*. En ella, podías controlar al detalle cada una de tus naves, asignar estrategias e incluso trazar el rumbo para favorecer la posición de tu nave a la hora de atacar. Además, ponerse a los mandos del Enterprise era un aliciente al que muy pocos *trekkies* jugones pudieron resistirse.



GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** 3D People • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 44,95 € • **PEGI:** +12

KULT
Heretic Kingdoms

Imagina un reino en el que la Inquisición persigue todo tipo de religión. **Imagina una aventura** en la que el personaje protagonista es femenino. **Imagina un juego** cuyo principal reclamo es su argumento. Tranquilo, lo sabemos: **hace falta mucha imaginación para concebir algo así.**

Por J.J. Cid



Un juego de rol con perspectiva isométrica, combates en tiempo real y escasas innovaciones técnicas tiene muchos números para convertirse en inquilino permanente de las estanterías de un centro comercial. Tras la cantidad de diablos y diablillos que han pasado por nuestros monitores, mucho tiene que ofrecernos otro producto de este estilo si aspira a captar nuestra atención. Por suerte, en 3D People sí se han propuesto darnos ese algo más que puede marcar diferencias. Y lo han encontrado, por ejemplo, en el argumento, ese gran desconocido.

Memoria hereje

Y eso que el juego tiene un arranque muy poco prometedor. Cuando empieza, ni siquiera sabes quién es tu personaje y adónde demonios se dirige. Tienes un maestro que te guía en tus primeros pasos y debes repartir estopa a diestro y siniestro. Por lo que te cuentan, deduces que eres el típico elegido (es decir, la elegida) para hacer algo la mar de trascendente, salvar el mundo o cualquier otra tarea por el estilo. En fin, que parece lo de siempre.

Sin embargo, muy pronto, el juego empieza a desplegar a tu alrededor una historia cada vez más absorbente. Magia, religión, estirpes legendarias y espadas malditas se conjugan para situar el presente de nuestra protagonista en un tono coherente en el que destaca lo que vas descubriendo de tu personaje y su oscuro pasado. El argumento, con sus inesperados giros, funciona como perfecto cebo y te impulsa a seguir adelante, perdonando incluso llamativos errores de diseño y algún que otro desajuste en la fórmula de juego.

En cuanto a su desarrollo, *Kult* sólo puede considerarse un juego de rol si somos un poco flexibles a la hora de adjudicar etiquetas. El diseño de la evolución del personaje, los combates o la ejecución de misiones pueden parecer similares a los ya vistos en otros títulos del género, pero en esta ocasión todo es mucho más ligero.

Tu personaje va consiguiendo niveles y experiencia al acabar con los enemigos y tras completar con éxito las misiones. Todo normal, pero se hecha de menos algo más de énfasis en el desarrollo de sus habilidades, porque ¿dónde se ha visto un juego de rol en el que manejes a un mago poderoso y puedas completar la aventura a espadazo limpio, sin hacer el menor uso de la magia?

Lo único reseñable en el apartado de desarrollo y configuración del personaje es la introducción de las denominadas destrezas. Éstas se adquieren mediante el uso de determinados objetos y por la recogida de

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1,2 GHz	1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	X	
Internet	X	
Idioma		
Textos de pantalla	Español	
Voces	Inglés	
Web	www.p3int.com/KULT	



VEREDICTO

Kult es un juego que convence por su historia y engancha a medida que avanzas. Tiene una concepción sencilla y un sistema de juego mil veces visto, pero esa trama y la forma en la que se va desgranando incitan a seguir jugándolo hasta el final. Y eso pese a que sus errores técnicos son realmente irritantes.

7,5



LOS REINOS HEREJES

Toda buena historia tiene una serie de claves ocultas, y ésta no iba a ser una excepción.

EL TEÓCRATA

El antiguo poseedor de la espada Azote de Dios. Conocido como Taryn, esclavizó a todos los habitantes del reino en nombre de su dios.





LA INQUISICIÓN

Un grupo dedicado a acabar con cualquier atisbo de religión. Sus maestros velan por la herejía. Tú eres uno de sus miembros.

LA MAGIA

Antes abundaba en los Reinos Herejes, pero ahora sólo unos pocos conocen sus misterios. De ellos sólo los elegidos tienen el poder de la Visión.





EL PASADO

Esencial para comprender los acontecimientos actuales. A lo largo del juego, hay continuas referencias a acontecimientos reveladores.

esencia (elemento que abandonan los habitantes del Reino de los Sueños al morir... otra vez).

Demasiado poder

Las destrezas que hayas aprendido de este modo ya no precisan del objeto para ser empleadas y su uso no requiere de ninguna acción por tu parte. Aquí debemos indicar que el juego presenta serios problemas de equilibrio, ya que muchas de estas destrezas son realmente poderosas, tal vez demasiado. Si configuras un personaje con algo de lógica, en poco tiempo los enemigos no suponen ningún tipo de desafío, por lo que el resto de los enfrentamientos pierden en interés.

Muy pronto, el juego empieza a desplegar a tu alrededor una historia cada vez más absorbente

Técnicamente, *Kult* tampoco es ninguna maravilla. Cumple justito sonora y visualmente y suspende en su acabado por culpa de molestos fallos de programación. De todas formas, ya existe un parche en la web del juego que lo actualiza a la versión 1.1 y que soluciona en parte los graves errores que afectaban a la estabilidad del juego y a la consecución de misiones principales.

Pero lo esencial es que *Kult* se las arregla para que tengas ganas de seguir jugando. Eres consciente de sus errores y echas de menos un apartado multijugador, pero te apetece seguirlo hasta el final. Nosotros, al acabarlo, hemos echado la vista atrás para comprobar que, pese a todo, la experiencia ha merecido la pena. El nivel de satisfacción que produce no es proporcional ni a su acabado técnico, ni a sus gráficos, ni a sus espartanos combates. *Kult* cuenta una historia, y por ello engancha como un buen libro.



Aquí no hay geriátricos. Los abuelos van a su aire y hablan del pasado.



El Reino de los Sueños es un lugar inhóspito, lleno de gente nada sociable.



Los enemigos tienen la mala costumbre de lanzarse hacia una muerte segura.



En Kult, hasta los muertos tienen intereses en la hostelería.



Cualquier indicio de ritual macabro es señal inequívoca de paraje movidito.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Neversoft • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 19,90 € • **PEGI:** +12



"Creo que le voy a estropear la pesca a ese buen hombre. ¡Pasoooo!"

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

La serie *Tony Hawk's Pro Skater* ya lleva un lustro haciendo piruetas en nuestro PC. En ese tiempo **ha evolucionado menos que** los jerarcas de **la Conferencia Episcopal**, **pero** cualquiera que adore el *skate* virtual te podrá decir que Tony, como España, **"va bien"**.

Por D. Valverde

Con casi dos años de diferencia respecto a la versión consolera (que apareció allá por 2002), llega al fin a nuestras tierras la versión para PC de este anacrónico *Tony Hawk's Pro Skater 4*. Se trata del último mohicano de la saga clásica (*Tony Hawk's 1*, *2* y *3*), la anterior al paso al nuevo sello *Underground*. Es evidente que se ha hecho esperar más de la cuenta. Además, llega en mal momento, porque va a tener que competir con su nuevo hermano, el soberbio *THUG2*. Aparte de este eventual fratricidio, lo cierto es que este *THPS4* ha dado el salto a los compatibles a través de una conversión consola-PC cogida por los pelos, sin ningún extra ni mejora evidente, y con algunas lagunas en la realización técnica.

Por libre

Sin duda, uno de los aspectos a destacar es la potenciación del modo historia (Career) en detrimento del modo clásico de desafíos por tiempo, un habitual del primer, segundo y tercer capítulo de la saga. En este modo carrera no existe un cronómetro global, sino que la cuenta atrás para conseguir un desafío empieza cuando uno de los personajes del escenario (que gritan tu nombre al pasar cerca) te informa del objetivo.

Llega en mal momento, porque va a tener que competir con el soberbio THUG2

Estos retos cambian sustancialmente en función del escenario, pero no ofrecen la libertad total de acción y elección de *THUG2*. Hasta que no completas un objetivo con éxito, no puedes pasar al siguiente, o si lo haces, el objetivo antiguo desaparece. En este modo carrera, puedes crearte un personaje o escoger uno de los predefinidos, como Hawk, Burnquist, Margera o Koston, cada uno de ellos con diferentes habilidades.

Este modo es el verdadero núcleo de esta cuarta entrega, ya que las demás opciones (Single Session, Free Skate y el modo para dos jugadores) son bastante anecdóticas. En el modo libre (Free Skate), dispones de un tiempo límite para ejecutar todos los *trips*, *grinds* y *gaps* que puedas para establecer una puntuación récord. En dicho modo, los escenarios no están disponibles desde el inicio (sólo el College), sino que debes ir

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web: www.neversoft.com/th4/thps4mainpage.htm

VEREDICTO

Al revés de lo que suele pasar con los buenos vinos, a este *THPS4* le ha sentado fatal el paso del tiempo. Sigue teniendo solera, sigue siendo un *Tony Hawk's* (para lo bueno y para lo malo), pero lo cierto es que no aporta novedades sustanciales a la saga. Poco más que un aperitivo para *Underground 2*.

7



"Grindar" sobre los coches no siempre es una buena idea.



"¡Tony, por favor, fírmame un autógrafo!"



Algunos escenarios son originales. ¿Dónde estará la bruja?

desbloqueándolos uno por uno en el modo carrera, cumpliendo a rajatabla los retos que te proponen cada uno de los transeúntes (muy a lo *GTA*).

Fin de ciclo

Puedes pasarte horas y horas jugando a este *THPS4* sin descanso, pero pronto te das cuenta que el planteamiento de los *THPS* muestra claros síntomas de agotamiento. De hecho, esta edición no supone un paso adelante en la serie, ni mucho menos. La jugabilidad, empañada a veces por una dificultad excesiva, sigue siendo la misma que en anteriores ediciones.

Tampoco a nivel técnico este *Tony* supone una revolución. Gráficamente, el título apenas difiere de *THPS3* y no está a la altura del nivel técnico de las producciones actuales (la conversión se realizó hace más de un año). Las texturas del juego son parcas en detalles y el tosco modelado de los personajes es el propio de un título de hace dos años. Además, el juego presenta tremendos errores de definición de superficies que aún estropean más el conjunto.

Lo que sí se aprecia es una apuesta por un estilo mucho más provocativo, más *punk* y políticamente incorrecto que los anteriores títulos de la serie. El título de Neversoft parece beber de las prolíficas fuentes de *GTA* y *Aggressive Inline*, ofreciendo al jugador unos escenarios mucho más amplios (pero demasiado vacíos) por los que pulular a su aire, sin límite de tiempo entre objetivo y objetivo. Pero lo cierto es que este *THPS4* se queda a medio camino en sus promesas, *grindando* en equilibrio inestable bajo la presión de las tres primeras entregas. Y es que esa cacareada libertad de la que presume es sólo aparente. Además, el sistema de retos libres (pero consecutivos) que propone puede acabar resultando tedioso.



Mantener el indicador de equilibrio centrado es complicado.



Nada mejor que un buen baño después de una jornada al límite.



Si le das el alto al autobus y no para, siempre puedes optar por el plan B; nunca faltan alternativas.

EL MAGO DEL SKATE



Tony Hawk está considerado como uno de los mejores *skaters* del mundo y uno de los más mediáticos. Ganó su primer título profesional en el 1983, cuando sólo tenía 15 años, y es conocido como el Michael Jordan de la tabla. Fue el primer *skater* en conseguir un 900 con un aterrizaje perfecto. Además de un deportista ejemplar, Hawk es un gran comunicador y colabora activamente en varias publicaciones especializadas. Además, es fundador y propietario de la empresa Birdhouse Skateboards, cofundador de la Hawk Clothing Company (una marca de ropa *skate*) y creador de la Tony Hawk Foundation, dedicada a la creación de parques de *skate* públicos.



Aprender a realizar todos los *trips* es una tarea ardua.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** High Voltage Software • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 49,99 € • **PEGI:** +18

LEISURE SUIT LARRY

Magna Cum Laude



Sexo, sexo y sexo. Y ahora que **ya ha captado tu atención**, la saga *Leisure Suit Larry* **va a ofrecerte también minijuegos sencillos** y delirantes **y** toneladas de **humor zafio, del que horroriza** a padres, educadores y miembros del clero.

Por G. Masnou

Aun a riesgo de que me tiren tomates, voy a empezar rompiendo una lanza a favor de la saga *Larry*. Desde que Al Lowe presentó el primer capítulo de la serie, allá por 1987, las aventuras de este ligón de bajísima estofa han sido consideradas la apoteosis de lo zafio, lo cazurro y lo machista. Y aquí viene cuando yo me pregunto, ¿qué fue de nuestra capacidad para tomarnos las cosas con algo de humor? Porque más que una casposa glorificación del chulito piscinas y su promiscuo estilo de vida, el juego era un desmitificador repaso al ritual del ligue llevado al más hilarante de los extremos.

Era broma, señores, todo ese despliegue de machismo rancio no iba en serio. Incluso las feministas más recalcitrantes se reirían con Larry si prestasen atención a detalles como el ridículo aspecto de la mayoría de protagonistas masculinos, estrafalarios pigmeos que tiran los trastos a mujeres de bandera que, desde luego, parecen mucho más sensatas que ellos.

Un Larry distinto

Varias son las cosas que han cambiado en *Magna Cum Laude* con respecto a las otras entregas de la saga. Para empezar, el protagonista ya no es el veterano Larry Laffer, sino su sobrino, Larry Lovage, un jovenzuelo inseguro y de aspecto un tanto grotesco que habita en un campus universitario repleto de chicas bellísimas, solteras y con ganas de pasárselo bien. Para demostrar a todo el mundo que, en esto de ligar, es un digno sucesor de su tío, Lovage se apunta a un programa de televisión en el que se organizan citas amorosas. Y aquí empieza el cachondeo.

Los aficionados a la saga puede que se lleven un chasco, ya que el juego de High Voltage Software no es una aventura gráfica al uso, sino una sucesión desenfrenada de extravagantes y humorísticos minijuegos en los que

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.leisuresuitlarry.com

VEREDICTO

Magna Cum Laude supone un giro radical en lo que ha sido hasta ahora la saga. Los elementos de aventura gráfica se han difuminado en favor de una serie de minijuegos y la sutileza y el ingenio han dado paso a algo de sexo directo y un humor de brocha gorda. Una broma que entretiene lo suyo.

6



¿La de la derecha o la de la izquierda? La elección es fácil.

DOS EJEMPLOS PRÁCTICOS



Están solteras, son jóvenes y tienen muchas ganas de pasárselo bien. Si después de leer el análisis aún tienes dudas acerca de lo que te puede ofrecer *Magna Cum Laude*, no te preocupes: Vivendi ha puesto a tu disposición un par de minijuegos en los que podrás "interactuar" con dos bellísimas chicas: Sally Mae (http://downloads. vu-games.com/ Leisure_suit_larry/SallyMae-getting-wild.zip), una rubia de la América profunda, y Suzi Camaro (http://downloads.vu-games.com/Leisure_suit_larry/Suzi-rocks.zip), una morena de armas tomar. Además de observarlas desde todos los ángulos, puedes quitarles la ropa y premiarlas con alguna que otra caricia.

es la habilidad en el manejo del teclado o el gamepad (según se prefiera) lo que marca diferencias. Queda claro desde el principio que, para disfrutar de este juego, hay que tomárselo con una cierta buena voluntad, no buscarle tres pies al gato y estar en el estado de ánimo adecuado para echarse unas risas, a ser posible, rodeado de amigos.

Al alcance de todos

En su intento por acercar el universo de *Larry* al gran público, los desarrolladores han cogido un poquito de aquí y de allá para crear un juego en el que todo lo que ocurre (que es mucho) resulta familiar, desde duelos de baile inspirados en los de *PaRappa the Rapper* a conversaciones basadas en el viejo título de Activision *Barstorming*. Tampoco faltan partidos de tenis tan o más prehistóricos que los de *Pong*, panfletos que substituyen a las cervezas vistas en *Tapper* y hasta sesiones fotográficas como las de *Beyond Good & Evil*.

Magna Cum Laude es una sucesión desenfrenada de extravagantes y humorísticos minijuegos

Cierto es que el desarrollo de estos minijuegos resulta demasiado sencillo y que la curva de dificultad no acaba de estar del todo bien ajustada, pero eso no debería ser un obstáculo para que los que se decidan a comprar el juego se den por satisfechos. Sobre todo, porque a pesar de sus muchas carencias, el juego ofrece justo lo que promete: algo de morbo fácil y brochazos generosos de humor tontorrón y sin complejos.

A pesar de que esta octava entrega ya no cuenta con la participación de Al Lowe, el sentido del humor que siempre caracterizó sus producciones está presente en toda la aventura. Se trata de un humor escatológico, políticamente incorrecto, digno de *South Park* y de las películas de los hermanos Farrelly, con ventosidades, vómitos, palabras malsonantes y mal gusto por doquier. No le busques el sentido ni la justificación porque no los tiene: el juego es un puro sinsentido y no necesita justificarse por serlo.

En resumen, que *Magna Cum Laude* es una broma que sobrevive a su propia leyenda, funciona como juego y desvela hacia dónde pueden ir los tiros en el futuro. Los tiempos están cambiando, y hasta el heredero de Larry ha tenido que adaptarse. Lo ha hecho sin perder las ganas de juerga y el sano sentido del cutrerío.



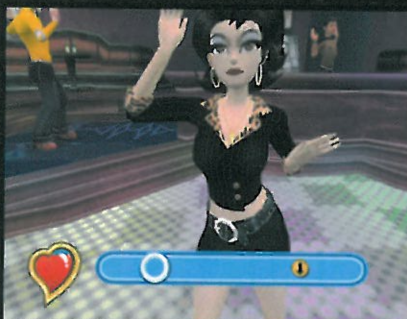
He aquí el minijuego inspirado en el clásico *Pong*.



El hada pornográfica aparece de vez en cuando para dar consejos.



Pues sí, Larry tiene una retirada a ese latin lover llamado Sánchez.



El minijuego del baile requiere mucha coordinación.



Para interactuar con el entorno se ha recurrido a una interfaz de iconos.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Frontier Developments • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 49,99 € • **PEGI:** +3

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Monta en tu montaña rusa y date un garbeo mientras gritas a viva voz: ¡ya llega **el nuevo *Rollercoaster Tycoon*!** Y lo hace en 3D. **Luce un traje de fiesta llamativo**, pero **debajo** del disfraz **se esconde el juego de siempre**, el de gestión financiera en estado puro.



Puedes simular una adrenalínica bajada en primera persona.

Por X. Pita

Ésta es una de esas sagas que todavía conservan cierto halo de mito. Además de cierta esencia de juego añejo, como un poco descolocado para estas épocas que corren, más cercanas al arcade en primera persona con gráficos de lujo que a la gestión empresarial. Sea como sea, la serie de juegos ideada por Chris Sawyer vuelve a la carga.

Habría que remontarse a 1999 para ponernos en situación. En aquellos años, sorprender al usuario de PC no era tan complicado como hoy y todos estábamos un poco más dispuestos a dejarnos querer por los videojuegos diferentes. Y eso era el primer *Rollercoaster*, un juego diferente. El éxito lo confirmó. Un puñado de expansiones más tarde, llegó la ansiada secuela. Y con ella, el fracaso. El público, antaño convencido, clamó al cielo. Aquello tenía más aspecto de enésima expansión que de nuevo juego.

En Frontier Development parecen haber aprendido la lección. Y se han encargado de anunciarlo por todo lo alto. Este nuevo *Rollercoaster* es completamente diferente a los anteriores. ¿La razón? Algo tan sencillo y a la vez importante como las tres dimensiones.

Los tiempos están cambiando

Estéticamente, la saga *Rollercoaster Tycoon* ha dado un salto tecnológico importante. Por fortuna, este abrazo a las nuevas tecnologías no es meramente testimonial. Las tres dimensiones repercuten directamente sobre el juego. Visualmente, el nuevo *Rollercoaster Tycoon* es toda una joya de colorines (eso sin tener en cuenta que el nivel de zoom y detalle que soporta el juego

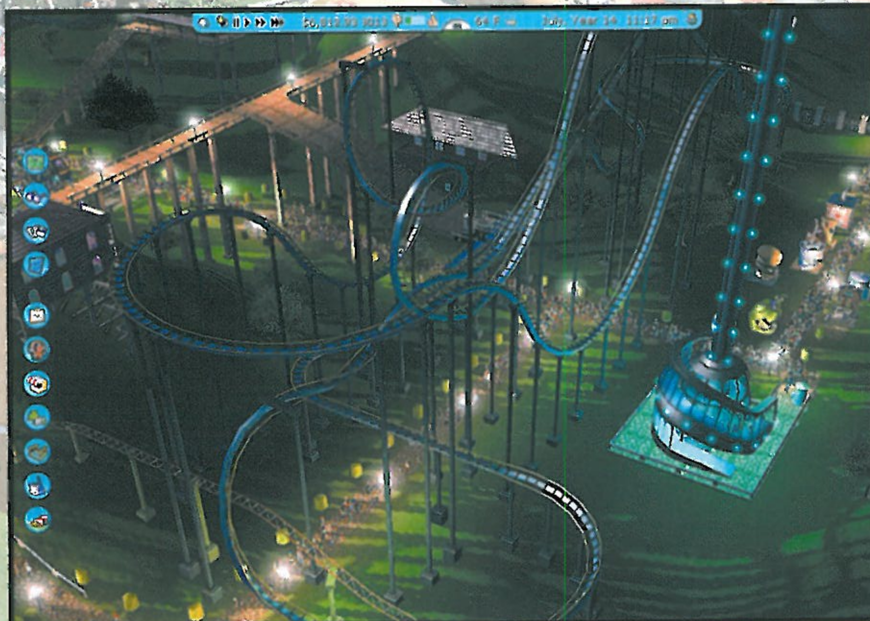
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 733 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.rollercoastertycoon.com



El nuevo motor gráfico permite que el juego tenga un aspecto impactante.

VEREDICTO

Frontier Developments se ha decido a dar el salto a las 3D. Y lo hace por la puerta grande. Visualmente, el juego raya la excelencia, pero la promesa de revolución se queda en agua de borrajas: el juego viene a ser como ha sido toda la vida. Divertido y resultón, aunque con un aire algo añejo.

7



Ahora puedes diseñar tus propias campañas de marketing.


Se han aumentado las posibilidades de personalización de tu parque.

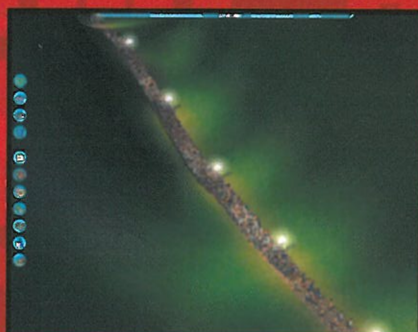
Estéticamente, la saga Rollercoaster Tycoon ha dado un salto tecnológico importante

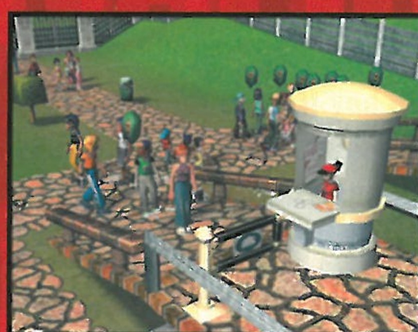
impresiona por su calidad) y además dispone de una cámara más flexible que nunca antes en la saga. Uno de los grandes defectos de la precuela queda así solventado. Los clásicos movimientos de ratón sirven para aumentar o reducir el zoom pero también para que te des un garbeo virtual por tu parque y conozcas en cualquier momento las necesidades del público o las mejoras que debes introducir en tu montaña rusa.

El modelo de gestión es otro de los aspectos que han evolucionado. Las opciones estratégicas han aumentado. Puedes diseñar tus propias atracciones, pero también contratar a la plantilla que quieres que trabaje en el parque o asignar el precio de las atracciones. Uno de los detalles que llaman la atención es que ahora, si así lo deseas, puedes diseñar diferentes campañas de marketing para promocionar tu parque.

Cosas que importan

Conscientes de que el gran éxito de juegos como *Los Sims* o incluso el reciente *Fable* para Xbox pasa por brindarle al usuario la posibilidad de personalizar el juego a placer, los desarrolladores de Frontier no se han olvidado de incluir en esta tercera parte un llamativo modo de creación de montañas rusas. Gracias a él, puedes comprobar por ti mismo qué se siente al bajar a toda velocidad por las estrechas y delirantes vías de tu atracción. Un hallazgo meramente estético, sí, y que no influye en las tareas de gestión, pero que otorga al juego una vertiente lúdica que se agradece.


Es posible saber cuánto dinero lleva en el bolsillo la persona que elijas.


Gracias a las 3D, puedes ver tu parque desde todos los puntos de vista.

Con todo, y por extraño que parezca, los grandes cambios no terminan de ser todo lo importantes que deberían haber sido. En ciertos momentos, a medida que avanzas la partida, a uno le da la sensación de que la evolución del juego es meramente testimonial. Impresiona mucho que ahora puedas saber cuánto dinero lleva encima el público que abarrota tu parque, cierto, pero su utilidad dentro del juego es anecdótica. Al final, todo queda reducido a lo de siempre, con lo que ese avance radical que se nos prometía no pasa de mero espejismo. Más allá del salto a las 3D (el cambio más jugoso y sunstancial), la innovación no existe. El juego sigue siendo el *Rollercoaster* de toda la vida: resultón y divertido, pero con nula capacidad para sorprender.

GESTIÓN DE VÉRTIGO

Ésta es una historia de altas finanzas y montañas rusas. Arranca en 1999 y, tras una secuela decepcionante, ha sido capaz de saltar a las 3D para recuperar parte de glamour.

ROLLERCOASTER TYCOON (1999)



Chris Sawyer nos permitió por vez primera crear la atracción de nuestros sueños. Perspectiva isométrica y un montón de opciones eran las claves de este atractivo título de gestión.

ROLLERCOASTER TYCOON 2 (2002)



Ofrecía el mismo motor gráfico y ampliaba la oferta de atracciones. Su principal aportación era la mejor relación de los visitantes con el entorno del parque y sus reacciones.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Legend Studios • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 19,95 € • **PEGI:** +12



WAR TIMES
European Frontline

Por J. Font

No hay tregua. No te tomes el menor respiro, que **el enemigo crece como un ejército de termitas** y tú **tienes que acumular** muchos recursos, construir muchos edificios y hacerte con **un buen montón de unidades**. Estrategia supersónica: **agárrate**, que vienen curvas.

Con *War Times*, vuelve la estrategia hecha en España, vuelve la Segunda Guerra Mundial y vuelve la fórmula *Command & Conquer*. El juego ofrece estrategia bélica simple y directa: se trata de acumular unidades tan rápido como te sea posible y lanzarlas al ataque. Aunque prima la velocidad y el número de efectivos que consigas acumular, también tiene su importancia el conocimiento de las características concretas de cada unidad para crear un ejército lo más equilibrado posible.

Puedes hacerte con el control de cuatro facciones (alemanes, británicos, soviéticos o americanos) que participaron en el frente europeo de la guerra del 39 en el que se centra el juego. Cada facción cuenta con sus propias unidades y con su método particular de extracción de recursos. De esta manera, el estilo de juego cambia de forma perceptible en función del bando que elijas e incluso permite que, en las partidas multijugador cooperativas, las facciones de un mismo equipo actúen de forma coordinada gracias a las capacidades complementarias de algunas unidades.

La partida individual se basa en batallas multitudinarias que se desarrollan a ritmo de vértigo y con bajas constantes. Hacerse con el control de estos berenjenales bélicos no resulta fácil, sobre todo porque no siempre el comportamiento de las unidades es el más adecuado. Por ejemplo, llama la atención que la mayoría de unidades de artillería, como los morteros, deban acercarse tanto al enemigo para disparar.

Sin cuartel

El juego se divide en dos campañas, una para el Eje, en la que manejas sólo a los alemanes, y una para los aliados, en las que vas saltando de una nación a otra a medida que avanzas. Los objetivos son bastante variados, desde rescatar a personajes concretos a defender posiciones durante un tiempo limitado, conquistar instalaciones o acabar con el enemigo, sin más.

Un aliciente de importancia es que varias misiones reproducen con fidelidad acontecimientos históricos y te permiten manejar el armamento y las unidades que participaron en ellas. No obstante, la lógica del juego (acumular recursos y convertirlos en edificios de los que salgan unidades) no te permite poner en práctica estrategias similares a las que se utilizaron en la realidad.

Otra área de interés es la investigación, que permite desarrollar tecnologías para mejorar tu arsenal o, por ejemplo, blindar tus unidades motorizadas. Las distintas fórmulas de recogida de recursos de cada nación implican también diferentes costes a la hora de acceder a edificios, unidades o tecnología, lo que da al juego una cierta profundidad en lo que a planificación respecta.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	✗
LAN	14
Internet	14

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.lsgames.com

VEREDICTO

Sigue la estela de *Command & Conquer*. Se trata de un juego hiperactivo, ágil y trepidante, que apuesta por la acción multitudinaria y deja un tanto de lado la profundidad de opciones estratégicas. Puede resultar muy divertido en partidas multijugador, pero se hace algo rutinario en sus dos campañas.

6




Los zapadores ingleses tienen la habilidad de detectar y desactivar minas.


La oscuridad da pie a espectaculares emboscadas.

La orografía del terreno afecta al grado de eficacia de las estrategias: hay bonificaciones de ataque y defensa para las unidades situadas en puntos elevados, la velocidad de desplazamiento varía, etc. La visibilidad es otro factor de importancia, sobre todo por lo eficaces que pueden ser los ataques nocturnos.

Gira que te gira

Para seguir el juego, se ha optado por una cámara libre que permite girar el escenario e incluso acercarlo o alejarlo. Ello ha hecho que se añada una porción de escenario extra que no es jugable o que sólo puede verse con una rotación de cámara. Los extremos del escenario pueden tener un cierto valor estratégico, pero el sistema de cámaras hace que resulte incómodo jugar en ellos, sobre todo en las porciones marítimas, que tienen su peso en el modo multijugador.

Tal y como está diseñado, el juego es especialmente apto para jugar partidas a varias manos. Ahí es donde cobra especial importancia la opción de realizar ataques sorpresa y se disfruta mejor de su estilo de juego espectacular y vertiginoso. Eso sí, para tener éxito, debes familiarizarte con las imprescindibles teclas de acceso rápido.

Tal y como está diseñado, el juego es especialmente apto para jugar partidas a varias manos


Cruzar ríos no está al alcance de todos. Tendrás que tender puentes.

LAS CUATRO NACIONES

En este torneo estratégico, cada bando tiene sus armas, sus unidades estrella y su repertorio de fórmulas de éxito.



ALEMANES

El ejército alemán basa su estrategia en las poderosas unidades de infantería y en su artillería pesada, tan lenta en los desplazamientos como devastadora.



AMERICANOS

Sus super-bombarderos causan estragos. No instalar antiaéreos es poco que menos que un suicidio cuando te enfrentas a ellos. Su infantería está muy especializada.



BRITÁNICOS

Entre su infantería encontramos zapadores y espías. Su mejor baza es la defensa. Pueden construir estaciones de radar para detectar los ataques con antelación.



SOVIÉTICOS

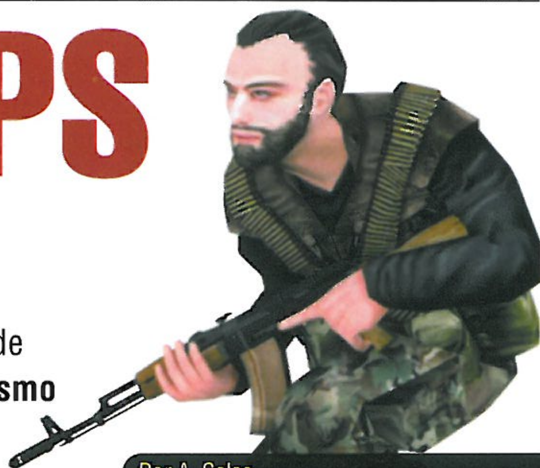
Los vehículos incluyen anfibios que permiten acceder a puntos complicados. El poderío soviético se basa en los tanques y los lanzacohetes Katiuska.


La aviación es una buena fórmula para hostigar al enemigo.


Los ejércitos no disponen de una gran variedad de unidades.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Zombie Studios • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +16

SHADOW OPS
Red Mercury



Tras su debut en Xbox, ahora **llega la versión para PC** de *Shadow Ops: Red Mercury*, un juego **que promete realismo y** sobre todo mucha, **mucha acción**. Bueno, y también impresionarnos **algo más que su versión consolera.**

Por A. Salas



Vaya, vaya: un tanque. Esto va a complicar mucho las cosas.

La opción de encarnar al típico soldado de las fuerzas especiales que debe salvar al mundo de una gran amenaza terrorista no supone nada nuevo en el género de la acción. De hecho es un tema que ya ha pasado por demasiadas manos, pero siempre hay gente dispuesta a retomar esa misma fórmula, adaptarla a su gusto e intentar sorprendernos de nuevo. Eso es precisamente lo que ha hecho Zombie Studios con *Shadow Ops*, un título de acción que no pretende innovar, sino captar nuestra atención haciéndonos sentir como si estuviéramos en una superproducción de Hollywood.

El juego cuenta con un guión funcional, aunque algo predecible, la historia de un arma atómica llamada Mercurio Rojo que ha caído en manos de los terroristas y que, por supuesto, tú debes recuperar. Para darle credibilidad a este tópico argumento de amenazas tecnológicas, se ha trabajado en uniformes, armas, movimientos y señales tácticas lo más realistas posibles.

¡A por ellos!

Aunque hay misiones que requieren algo de sigilo, la tónica habitual del juego son los tiroteos en todo tipo de entornos. Aquí es donde se empiezan a notar algunas de las carencias del juego. Para empezar, brillante no es precisamente el adjetivo más idóneo para definir la inteligencia artificial de los enemigos. Seguro que nos darás la razón cuando decimos que correr hacia tu personaje, detenerse a medio metro y tardar unos segundos en acordarse de que debe disparar no es un claro síntoma de perspicacia. Además, su forma de morir resulta totalmente artificial y aparentemente prefijada (y de este tipo de animaciones hay muchas), le hagas lo que le hagas.

También llaman la atención algunos problemas en el apartado gráfico. Aunque el juego

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador

Un mismo PC	✓
LAN	8
Internet	8

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.shadowopsgame.com

VEREDICTO

Un proyecto que contaba con casi todos los medios para destacar sobre el resto y que ha terminado rayando lo mediocre. No esperes encontrar en él una buena alternativa a juegos de acción táctica del calibre de *Rainbow Six*. Eso sí, si lo que buscas es acción sin más miramientos, aquí te vas a hartar.

6



Si te alcanzan, aparece un indicador que advierte de dónde provienen los disparos.

tiene un aspecto convincente, no da la sensación de que se haya aprovechado todo el potencial del motor *Unreal*. Y eso que los personajes están bien modelados y, en general, cuentan con animaciones muy elaboradas. Los escenarios, que recuerdan mucho a los de *Delta Force: Black Hawk Down*, también están a la altura, pero falta interactividad con el entorno y los efectos de partículas dejan mucho que desear. Sólo hay que lanzar una granada y ver el efecto de la explosión para darse cuenta de que, en ese aspecto, se han obtenido resultados más propios de un juego de hace cuatro años que de las actuales propuestas de acción. Las escenas no interactivas, eso sí, se merecen un aplauso, aunque el guión que las acompaña no les haga justicia.

Aquí las misiones son simples, muy lineales y con muchos enemigos a los que llenar de plomo

Para acabar de definir a *Shadow Ops*, cabe decir que éste es un juego para quien no quiera complicarse la vida buscando la solución a innumerables puzzles o planeando estrategias complicadas para salir adelante. Quedarse atascado es difícil incluso intentándolo. Aquí las misiones son simples, muy lineales y con muchos enemigos a los que llenar de plomo. La munición es un bien algo escaso y solamente puedes recogerla matando a ciertos enemigos o en determinados puntos del mapa. Todo lo contrario que los muy necesarios botiquines, los cuales están esparcidos por todas partes.

Un diamante en bruto

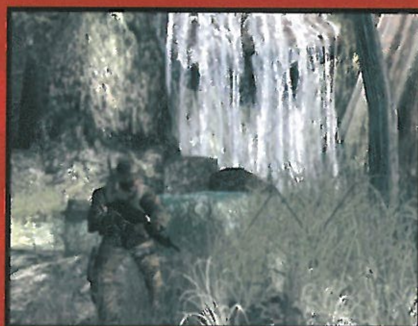
Donde sí que destaca, y mucho, *Shadow Ops* es en su apartado sonoro. La experiencia del compositor Inon Zur, que cuenta con un amplio currículum en el mundo de las bandas sonoras para cine, televisión y videojuegos, se hace patente en todos sus temas. Éstos consiguen crear en todo momento una atmósfera idónea para las diferentes situaciones.

Por otra parte, los efectos de sonido han corrido a cargo de Soundelux, otro de los grandes en lo que a sonido se refiere, que ha realizado una excelente labor. Si a todo esto le sumamos que el juego cuenta con certificación THX, puedes estar seguro de que, con una buena tarjeta de sonido, la experiencia será inigualable.

Pero pese a contar con un apartado técnico tan cuidado, éste choca inevitablemente con la jugabilidad. Poniendo el motor de un R5 en el chasis de un Ferrari no podemos aspirar a gran cosa, ¿verdad? De la misma manera, tampoco se puede concebir como exitazo un título que, por muchos recursos y buena ambientación que tenga, flojee en tantos otros aspectos. Aun así, no es un mal título, y cuenta con un modo multijugador bien logrado que le dará cuerda adicional de sobras.

MAKING OFF

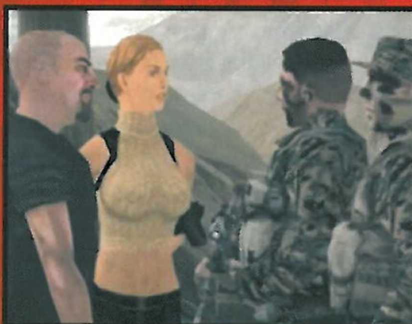
Las películas en DVD que podemos comprar hoy en día suelen contar con una serie de contenidos adicionales, además del filme en sí. No obstante, en el mundo de los videojuegos rara es la vez que vemos algo parecido. Zombie ha querido darle un toque especial a su obra con la inclusión de varios minidocumentales en los que se narran detalladamente aspectos del desarrollo del juego. Están accesibles desde el principio y son un añadido verdaderamente interesante.



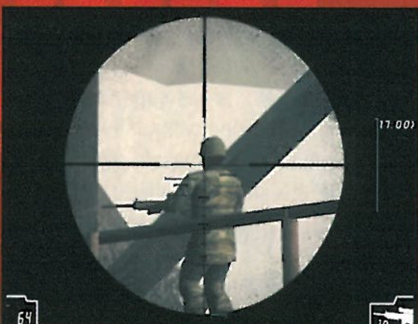
Tus compañeros siempre esperan que seas tú quien abra la marcha.



La escopeta sigue siendo ideal en los espacios cerrados.



Protagonista arisco y compañera exageradamente voluptuosa. Típico.



Aunque tu arma principal tiene un buen zoom, es mejor el rifle de francotirador.



Confía en tus colegas, pero sólo lo justo.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Chris Sawyer • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 19,95 € • **PEGI:** +3

Chris Sawyer´s LOCOMOTION



Pues no, no tiene gráficos dignos de una galería de arte virtual.

Mientras otros trataban de darle un giro copernicano **al** clásico ***Rollercoaster Tycoon*** en su tercera entrega, **Chris Sawyer se homenajeaba a sí mismo** con una puesta al día de su *Transport Tycoon*. Por desgracia, **el invento descarrila** en algunos apartados

Por J. Font

De los juegos de Chris Sawyer lo más conocido sea, tal vez, la saga *Rollercoaster Tycoon*, dedicada a la gestión de parques de atracciones y cuya primera entrega puede considerarse un pequeño clásico. Curiosamente, Sawyer ha delegado en un estudio externo el desarrollo de la tercera parte, la que supone el salto a las 3D. Él ha preferido centrarse en un proyecto que le motivaba más: la puesta al día de uno de sus primeros juegos para PC, *Transport Tycoon* (publicado en 1994). Porque *Locomotion* es eso, una especie de remake del juego que puso de moda la gestión de emporios de transporte. La diferencia es que esta vez se ha optado por reducir el nivel de microgestión para hacerlo más popular.

En el juego, controlas una empresa de transporte de mercancías por tierra, mar o aire. Antes de dedicarte a ampliar tu negocio y conseguir nuevos clientes, debes crear unas infraestructuras básicas que comuniquen entre sí a las ciudades que encuentras en el escenario. No resulta sencillo, ya que la orografía es un importante obstáculo a superar. Antes de empezar a construir, debes estudiar el trazado y modificar el terreno siempre que lo consideres necesario. Los trazados de las vías y de las carreteras se realizan tramo a tramo, lo que hace un poco más difícil el cálculo previo de lo que va a costarte en total la infraestructura que proyectas.

De un lado para otro

Un inconveniente del juego es que apenas deja espacio a la imaginación, ya que sólo puedes construir transportes y edificios relacionados con ellos. En comparación, *Rollercoaster Tycoon* resultaba más estimulante y creativo, ya que el diseño de las atracciones dejaba un amplio margen a la imaginación. Al no existir aquí ese factor, todo se limita a cálculos más o menos intuitivos y pequeñas rutinas que te ayudan a ganar dinero. Además, por mucho que se haya simplificado el modelo de gestión,

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 500 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	16 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	2
Internet	2

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	✗

Web www.es.atari.com

VEREDICTO

Locomotion es un título para jugadores pacientes dispuestos a emplear horas y horas en la construcción de las infraestructuras necesarias para que los negocios prosperen. Esta actividad centra gran parte de la gestión, por lo que el modelo resulta repetitivo y algo más limitado que en otros juegos similares.

6



Si quieres ser el mejor, deberás competir duro.


Puedes crear rutas por tierra, mar y aire.


Tu emporio debe resultar rentable desde el primer minuto.

En general, el juego tiene una mecánica simple, aunque no exenta de dificultad

tienes que planificar los trazados al milímetro, ya que la inteligencia artificial no es capaz de resolver problemas elementales, como la necesidad de que dos trenes compartan vía férrea. Los gráficos son idénticos a los de las primeras entregas de *Rollercoaster Tycoon*, de las que también hereda el sistema de modificación del terreno. Este último aspecto no está del todo bien adaptado, ya que funcionaba mejor cuando se trataba de modificar pequeñas porciones de terreno, no la inmensa distancia que separa aquí unas ciudades de otras. A la hora de introducir cambios en áreas tan grandes, te encuentras con varios problemas: no tienes una perspectiva adecuada del escenario, es difícil estar seguro de que no cometes errores y las obras son de tal envergadura que resultan carísimas, con lo que un par de pasos en falso pueden llevarte casi a la ruina.

A simple vista

En general, el juego tiene una mecánica simple, aunque no exenta de dificultad. Eso se debe a que arruinarse a las primeras de cambio es probable, ya que cuesta calcular cuánto van a costarte los tramos y la interfaz no incluye la opción de rectificar alguna de tus opciones. Vamos, que el juego te exige precisión y castiga duramente los errores, pero la interfaz no te ayuda a tomar las decisiones adecuadas.

Por si fuera poco, los escenarios parecen diseñados por tu peor enemigo: cuando necesites un producto concreto, no lo dudes, seguro que estará en la otra punta y tendrás que dejarte los ahorros para llegar hasta él.

Para que un juego así resulte divertido, debes disponer de herramientas flexibles que te permitan ir probando cosas de manera ágil. En éste, ni el sistema de cámaras ni el de modificación del terreno te dan facilidades, por lo que te ves obligado a hacer avances a ciegas y cuesta mucho progresar. Si jugaste a *Transport Giant*, echarás de menos su nivel de microgestión. Era complicado, sí, pero también más ágil y entretenido.


Debes transportar viajeros y todo tipo de productos.


Dar un pequeño rodeo puede ser una fórmula para ahorrar.

ALTERNATIVAS RAZONABLES

Transport Tycoon rompió moldes y creó tendencias. A su heredero "espiritual" le han precedido otros juegos que se inspiraron en él. Y no faltan propuestas interesantes.



INDUSTRY GIANT 2 (2002)

Aunque su eje central es la producción de mercancías y su consumo en las ciudades, el juego precisa de un buen control de la logística y de los transportes para que las cargas lleguen a su destino en el momento oportuno.



RAILROAD TYCOON 3 (2003)

Un clásico que descubrió los escenarios 3D y la necesidad de adaptar los trazados a este entorno. Se limitaba al transporte ferroviario, pero con muchas mercancías y pasajeros que llevar de un lado a otro.



TRANSPORT GIANT (2004)

El más próximo a *Locomotion*. Un juego ambientado en escenarios de Europa y América, entre 1850 y nuestros días, en el que el alto nivel de microgestión te obliga a prestar atención a un buen número de detalles.

GÉNERO: Deportes • DESARROLLADOR: Codemasters • EDITOR: Codemasters • PRECIO: 49,95 € • PEGI: +3



CLUB FOOTBALL 2005

Si esta temporada los partidos del Real Madrid **te aburren más que un discurso** del incombustible Fidel Castro, aquí llega la solución a tus males. Y es que **con los "galácticos" en órbita**, Camacho en su casa y García Remón en la cuerda floja, **sólo quedas tú** para arreglar este desaguisado.

Por D. Valverde



Con defensas tan blandas, Ronaldo y compañía se ponen las botas.

Se nota (y mucho) que Codemasters se ha esmerado en mejorar la saga *Club Football*, que nació para consolas y que hasta ahora se había mantenido inédita en PC. Pero lo cierto es que, a pesar de todas las mejoras evidentes, este *Real Madrid Club Football 2005* parece jugar al quiero y no puedo desde el principio. Quiere ser *Pro Evolution Soccer* pero se queda a medio camino.

Y que conste que el juego de Codemasters apunta buenas maneras. De hecho, algunos apartados están resueltos de una manera más que notable. Técnicamente, por ejemplo, raya a un nivel casi de Liga de Campeones, con jugadores bien diseñados que gozan de un considerable nivel de detalle en sus texturas.

Mucho peores son, eso sí, sus animaciones. Los jugadores alternan movimientos espectaculares y muy realistas con otros de muy mejorable factura, que resultan casi tan artificiales como los labios de Tamara (como los *sprints*, los disparos a puerta, los rebotes o las acciones de los guardametas).

Corre y piensa

Hay que destacar también el bajo nivel de inteligencia artificial que exhiben los jugadores. Esto se nota especialmente cuando atacas, ya que con frecuencia resulta insultantemente fácil llegar hasta el borde del área rival y probar el disparo una vez tras otra. Incluso en los niveles de dificultad más altos, el desafío que propone el juego no se acerca ni por asomo al que ofrecen títulos como *FIFA Football 2005* o *Pro Evolution Soccer 4*.

Tampoco el sistema de disparo a portería convence: ofrece poco control y poca precisión, y cuando marcas gol, la reacción de los jugadores y del portero es tan fría que creerás que el colegiado ha pitado fuera de juego. ¿Y los guardametas? Torpes, lentos y "artificiales" en demasiadas ocasiones. En cuanto al Precision Trigger, que sirve para dormir el balón y calmar la jugada, no es todo lo revolucionario que iba a ser: cumple como recurso alternativo, pero no afecta a la jugabilidad de manera directa. Si a ello añadimos la escasez de modos de juego, está claro que a este título le faltan argumentos de peso para aspirar a la condición de galáctico.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	8
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web http://es.codemasters.com/games/?gameid=1414

VEREDICTO

El título de Codemasters llega al PC con la lección muy bien aprendida, y por eso no tiene ningún reparo en imitar la jugabilidad de los *Pro Evolution Soccer*. Pero sólo lo consigue a medias, alternando buenos detalles técnicos con alarmantes carencias en la jugabilidad que dilapidan sus aspiraciones.

6



Los estadios más emblemáticos lucen así de bien.



Camacho se desespera en la banda y tú desesperas en casa.



Hay muchos movimientos y muchas combinaciones de botones.

Por X. Robles

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Aspyr • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 29,99 € • **PEGI:** +3

WAKEBOARDING UNLEASHED



¿Que **no sabes quién** demonios es el tal **Shaun Murray**? Tranquilo, **eso mismo nos pasaba a nosotros**. **Ahora**, gracias a este juego, sabemos que **es un tipo que se dedica a ir por el agua** sobre una tabla dando botes y haciendo piruetas increíbles.

Activision, el editor internacional del juego, es una compañía que ha heredado el espíritu de los viejos buscadores de oro de la gran frontera americana: pueden pasar años trillando ríos y minas sin encontrar nada de valor, pero en cuanto dan con un filón, lo explotan hasta dejarlo seco. Su última mina son los deportes extremos, una línea de juegos que inauguraron con el mítico *Tony Hawk's Pro Skater* y cuya fórmula mágica consiste en ofrecer piruetas increíbles que sirvan para ir superando retos.

Wakeboarding Unleashed es otra vuelta de tuerca más a este festival de cabriolas al límite, sólo que esta vez todo esto pasa sobre una tabla acuática. Shaun Murray, el mejor del mundo en su especialidad, es arrastrado por una lancha a través de 12 escenarios tan variopintos como pueden ser un cementerio de barcos, Venecia, Las Vegas... En ellos, debe jugarse el físico para superar las pruebas que van apareciendo: *grindar* una barra durante un minuto, recolectar 30 estrellas en 30 segundos, superar los 120.000 puntos... Otras son más originales, como la que consiste en pasar por encima de un pantano sin que te coman los cocodrilos o tirar al agua a unos cuantos pescadores que pululan inocentemente por el escenario.

Aún más difícil

En este deporte, aparte de enlazar trucos, lo más complicado es decidir cuándo soltar la cuerda que te arrastra para acceder a determinadas zonas. Si te alejas en exceso, te resulta imposible reengancharte al remolque; si vas demasiado despacio te paras a los dos metros. Al margen de este (importante) detalle, la jugabilidad es calcada a los *Tony Hawk's* o *BMX*. Los gráficos cumplen sin más. Se nota que es una conversión de un videojuego que apareció en consolas el año pasado: las texturas son muy rudas, hay pequeños errores con la detección de superficies sólidas, que los personajes atraviesan con frecuencia, la iluminación deja bastante que desear...

Al principio, el juego divierte mucho, y aún más si tienes un pad (está optimizado para ser jugado con una mando parecido al de PS2), pero a medida que se avanza, van resultando más evidentes las limitaciones de una fórmula que empieza a estar demasiado explotada.



Una de las pruebas consiste en alcanzar dianas a una altura considerable.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIII 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	2
LAN	4
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.aspyr.com/games.php/pc/wbusm

VEREDICTO

Otro juego de deportes extremos que apenas se separa un par de comas de todos los demás. Te divertirá si eres un fan irredento de la serie *Tony Hawk's* y tu sed de piruetas y combos al límite es poco menos que infinita, pero de no ser así, no te extrañe si te aburre pasadas las dos primeras horas.

6,5



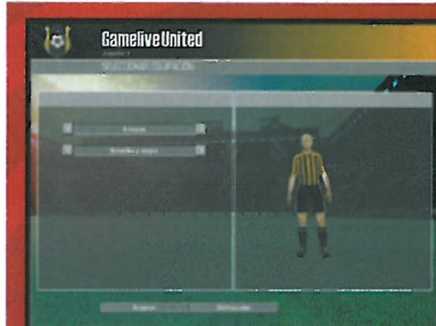
Para *grindar* según qué cosas, es mejor soltar la cuerda.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Kuju • **EDITOR:** Codemasters • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +3

MANAGER DE LIGA PROFESIONAL 2005

Manager de Liga 2005 **era el rey del patio de las consolas**, el que robaba la merienda al resto de juegos de gestión. Para su desgracia, ahora le toca jugar en el patio de los mayores. **Y aquí sí que ha encontrado quien le tosa**.

Por X. Robles



Sí, por fin vas a poder crear tu soñado Game Live United.

Si los videojuegos se convirtieran en actores y la Academia repartiera Oscars entre ellos, *Manager de Liga Profesional 2005* estaría nominado en la categoría de mejor actor secundario. Está ahí, apunta buenas maneras, pero aún le queda un largo trecho para convertirse en un actorazo de los que revientan taquillas y rompen corazones.

En su haber, cuenta con una conversión a PC muy distinta a las versiones para Xbox y PS2 y que hace todo lo posible por sacar partido al nuevo hardware. Buena voluntad no falta, pero el juego sigue teniendo un aspecto algo soso, con gráficos de los que no entusiasman. Por lo menos, esta pobreza visual tiene una consecuencia positiva: casi no hay tiempos de carga; no tienes que esperar con los brazos cruzados entre partido y partido.

El menú, parecido a la barra de inicio de Windows, no resulta del todo intuitivo y cómodo, ya que se hace necesario dar muchas vueltas por la interfaz para acceder a opciones para las que no se han creado atajos. Y eso está al servicio de una serie de opciones de gestión (fichajes, finanzas, tácticas) bastante elementales si las comparamos con lo que ofrece la competencia.

La Liga es tuya

Puedes controlar los clubes de las principales divisiones de España, Alemania, Reino Unido, Francia, Italia, Portugal, Holanda y Escocia. La base de datos, sin ser una maravilla, permite fichar a jugadores de todo el mundo. También es posible (y, además, muy interesante) empezar una partida en el modo Equipo Fantástico, en el que creas tu propio club y dispones de un presupuesto limitado para fichar. Después, y gracias al vistoso motor 3D que incorpora el juego, puedes dirigir a tu equipo desde el banquillo mediante un sistema de órdenes predeterminadas.

Pese a algunos detalles destacables, *MDL2005* no es la opción más atractiva en el concurrido panorama del género.



Todas las pantallas son así de grises y monótonas. Pueden llegar a deprimirte.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador

Un mismo PC	2
LAN	✗
Internet	✗

Idioma

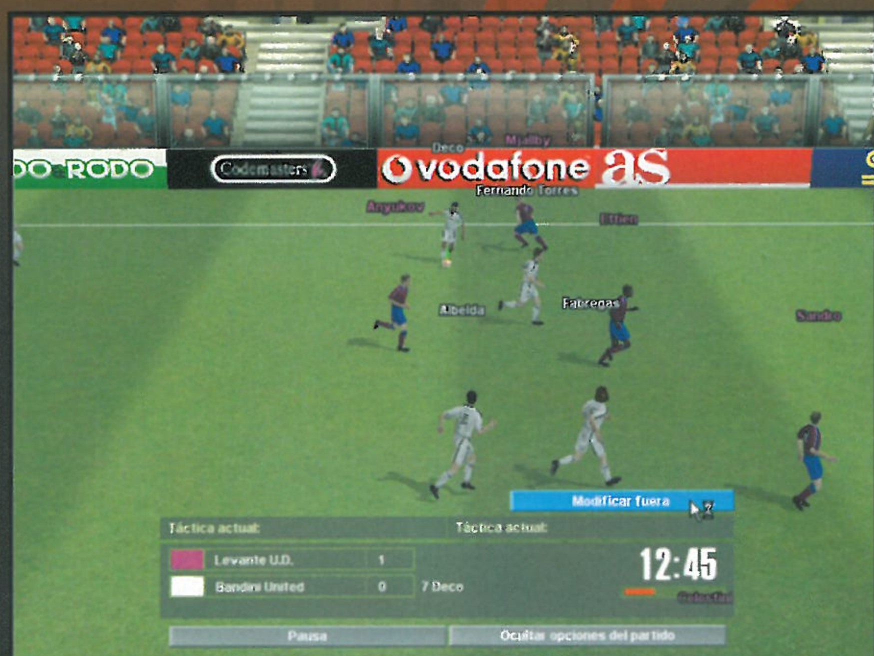
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web http://es.codemasters.com/games/?gameid=1579

VEREDICTO

Manager de Liga Profesional 2005 se presenta como una alternativa a los gigantes de este género. Su principal virtud es que resulta más ágil y rápido que sus competidores. Pero los fallos de interfaz, las pocas opciones, los 3 GB de espacio y su excesiva simplicidad lo relegan a un segundo plano.

6



Las animaciones están logradas, y el motor 3D funciona muy bien.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Aspyr • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 19,90 € • **PEGI:** +7

Kelly Slater's PRO SURFER

La moda surfera llega también a los PC. Y ya era hora, porque **hacía mucho** tiempo **que no disfrutábamos** de un buen **juego de surf** en compatibles. **Ponte las gafas de sol** y el bañador de flores hawaianas y agarra tu pad.

Por X. Robles



Cuantos más puntos consigas, más pequeña será la pantalla de tu rival.



Qué dura debe ser la vida de un surfista profesional… Ir de playa en playa, desde el Caribe hasta las costas australianas, viviendo entre gente con cuerpos perfectos y bronceados, saltando y haciendo piruetas encima de una tabla, con sesiones fotográficas continuas... Definitivamente, no lo podríamos resistir.

Para que por lo menos te imagines lo que debe sufrir esta gente, Aspyr trae el verano eterno a nuestros compatibles, y la verdad es que no lo han hecho nada mal.

Sin duda, el corazón del juego está en el modo carrera. Empiezas tus aventuras acuáticas en un más que útil tutorial que te da las bases para que puedas superar los retos que se te presentan en las distintas localizaciones. Algunos son bastante originales: saltar un dique, ejecutar un movimiento especial justo cuando un fotógrafo inmortaliza el instante... Pero tampoco faltan los clásicos en los que debes conseguir una serie de puntos. La mejor manera de superarlos es subir la barra especial al máximo y luego combinar movimientos aéreos con virajes y demás. La gracia del juego reside básicamente en esto, y al final puede llegar a hacerse repetitivo. Tampoco ayudan a evitar esa ligera sensación de monotonía los escenarios, que se parecen demasiado los unos a los otros. Al fin y al cabo, todos tienen los tres mismos elementos: cielo, mar y olas.

¡Qué bonito!

De todas formas, si hablamos de los gráficos, el juego está en la cresta de la ola. El agua, protagonista indiscutible de este título, está bien plasmada y los destellos del sol merecen una mención especial.

Otro apartado destacado es el multijugador. Si tienes dos mandos y un amigo, no dudes en probar el modo *push*, una competición a pantalla partida y con un límite de puntuación. Cuantos más puntos haces, más se reduce el trozo de pantalla de tu compañero.

Aunque el juego apareció en otros países bastante antes que aquí, el paso del tiempo no ha castigado a *Kelly Slater's Pro Surfer* de una manera apreciable. Este cóctel de *Tony Hawk's* y surf ofrece diversión para rato, pero se queda algo corto en cuanto a variedad y espectáculo.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	2
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.activisiono2.com

VEREDICTO

Tal vez sea el mejor juego de surf para PC. Y apto para todo tipo de jugadores. Bebe directamente de *Tony Hawk's*, y se nota, por lo que resulta indispensable un pad. De todos modos, y aunque hay pequeños detalles que alargan su vida útil, se te puede llegar a hacer un poco monótono.

7



Los efectos del agua son espectaculares. Como tiene que ser.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Eurocom • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 39,95 € • **PEGI:** +3

ATHENS 2004

Si la llama de tu espíritu olímpico **se apagó** ya hace unos meses, **puedes intentar reavivarla** con este *Athens 2004*. Eso sí, **ve sumergiendo los dedos** de tu mano **en un baño de sales**, porque necesitarás tenerlos frescos para aporrear los botones de tu pad.

Por D. Valverde

Muchos ya habíamos perdido toda esperanza, pero el juego oficial de los JJ.OO. de Atenas ha acabado llegando a nuestros PC. No se trata de un juego nuevo, sino una conversión algo rutinaria del que apareció para PS2 hace unos meses. Por supuesto, la versión no está adaptada a nuestros equipos (modelos angulosos y toscos, texturas de baja calidad), pero eso no es lo peor: en un auténtico "más difícil todavía" del absurdo, han recortado el número de pruebas disponibles de las 25 que ofrecía la consola a sólo 20. Entre las disciplinas desaparecidas, están la hípica o la gimnasia.

No sabemos muy bien cuáles son los motivos de dichas volatilizaciones espontáneas (¿quizás que los botones de los pads de los PC no tienen los dibujitos que se utilizaban para identificar las pruebas?), pero lo cierto es que sorprende sobremanera. Más aún si tenemos en cuenta que ni en el juego original de PS2 ni en éste se pueden encontrar disciplinas olímpicas de equipo (voleibol, bádminton, waterpolo, etc.) ni de lucha (no hay taekwondo, judo, esgrima ni lucha libre), algo que, inexplicablemente, también viene siendo habitual en los videojuegos basados en JJ.OO.

Con tres deditos

En cuanto a la mecánica del juego, poco te puedo decir que, seguramente, no te imagines ya. Dispones de tres botones, dos para machacarlos (¿te suena de algo?) a base de rápidas y acompasadas pulsaciones de tus dedos, con el objetivo de conseguir potencia o velocidad, y un tercer botón de acción con el que ejecutas los saltos, lanzas los objetos, disparas o respiras en las pruebas acuáticas.



Las repeticiones vienen sazonadas con un vistoso efecto de niebla.



Con más de 260 Kg., a él se le doblarán las piernas y a ti los dedos.



No vayas de listillo y salgas antes. Los jueces están al acecho.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	128 MB (W98) / 256 MB (XP)	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB (T&L)	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	2
LAN	X
Internet	X

Idioma

- Textos de pantalla: español
- Voces: español

Web www.olympicvideogames.com

VEREDICTO

Nuevamente, los jugadores de PC somos los máximos perjudicados por la política de conversiones de urgencia. Además de llegar mutilado a nuestros compatibles (faltan dos disciplinas olímpicas del original), este *Athens 2004* ofrece una jugabilidad limitada y repetitiva y un apartado técnico ramplón.

5,5



Técnicamente, el título de Eurocom se limita a cumplir, sin más.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Montecristo • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 34,99 € • **PEGI:** +3

STAR LIFE

Por J. J. Cid

Si te dejaste los ahorros votando en *OT* y si fuiste de los pocos que vieron *Pop Star*, no lo dudes, **háztelo mirar**. Pero mientras, **aquí tienes el perfecto complemento** lúdico de todo buen seguidor del tele-estrellato garbancero.



El concierto es la prueba final que culminará tu aprendizaje.



Star Life es la puesta al día de *Academia de Estrellas*, producto creado por Montecristo hace más o menos un año. En esta secuela, tu objetivo es guiar al reciente ganador de un programa musical televisivo hacia el estrellato. Aprender ridículos pasos de baile, vestir estrafalarios modelitos y montar conciertos en fiestas patronales van a ser algunas de tus preocupaciones como aspirante a divo musical.

La mecánica de juego está inspirada en el archiconocido *Los Sims*. Esta vez, todo se reduce a su mínima expresión. Las necesidades de tus personajes (en ocasiones, además de a la estrellona de turno puedes manejar a su tropa de bailarines) son tan solo dos: salud y diversión. Estas necesidades se satisfacen con relativa facilidad, por lo que en ningún momento llegas a verte en un aprieto serio para hacer feliz a tu triunfito de bolsillo.



Cómo ser Bisbal

El juego se estructura en diferentes fases con objetivos bien definidos. Cada una de estas partes concluye con un concierto en el que puedes personalizar la actuación de tu pupilo eligiendo en el repertorio de pasos y efectos aprendidos durante el transcurso del juego. Si tu actuación tiene éxito, avanzas hasta el siguiente evento.

Star Life apenas difiere en contenidos a lo ya visto en *Academia de Estrellas*. El aspecto visual es casi idéntico al de su predecesor. Se han incorporado algunas acciones nuevas y se han añadido más objetos de decoración, vestuario y artefactos. Las relaciones entre los personajes son casi anecdóticas, todo se limita a conseguir caer bien o mal mediante el halago fácil o el insulto premeditado.

Está claro que el juego no anda sobrado de ideas ni de sustancia, pero su fórmula es tan simple como eficaz, así que puede hacer feliz a más de un incondicional del estilo sims o de las casposas y vociferantes *Crónicas marcianas*.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB

Multijugador
- Un mismo PC: ✗
- LAN: ✗
- Internet: ✗

Idioma
- Textos de pantalla: Español
- Voces: Español

Web www.montecristogames.com

VEREDICTO

Diversión sin complicaciones para adeptos al mundillo sim. Se hace directo, sencillo y entretenido durante las pocas horas que dura. *Star Life* es un *Los Sims* descafeinado en el que siempre están claros tus objetivos y la forma de conseguirlos, por lo que resulta demasiado lineal y previsible.

5



Una estrella que se precie no puede pasar sin su propio estudio de grabación.



Nuestro manager te va guiando en la azarosa vida de la estrella del rock.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Ubisoft • EDITOR: Ubisoft • PRECIO: 44,95 € • PEGI: +3

CHESSMASTER 10ª Edición

Por M. Echarri

El boxeo de la mente, el más intelectual de los deportes de riesgo, el único juego de estrategia por turnos **sobre el que se han escrito miles de libros**... El ajedrez es **casi tan eterno como el aire**, y hasta **mejora si le añades** algo de **tecnología**.

La serie *Chessmaster* ha contribuido lo suyo a la popularización del juego de los cuadritos arlequinados. Que un programa así se vendiese como rosquillas (más de cinco millones de copias, según la publicidad de sus creadores) da que pensar. Y nunca mejor dicho, porque se trata de un juego de exprimirse las meninges, algo que tampoco ha caído tan en desuso como algunos suponen.

Las últimas entregas de la serie *Chessmaster* (las que ya incorporaban la opción de jugar on line con ranking) apenas se diferenciaban unas de otras salvo en detalles tan accesorios como el diseño de los tableros 3D. Sin embargo, esta vez los desarrolladores no han querido que se les acuse de holgazanear once meses y medio para acabar haciendo un par de cambios cosméticos en el último par de semanas. En esta edición lo han tocado casi todo, empezando por una interfaz que ahora resulta más práctica e intuitiva y acabando por una revisión en profundidad de las lecciones interactivas, que corren a cargo del maestro internacional Josh Waitzkin.

¿Puedes con ella?

Pero lo esencial sigue siendo que la máquina juega mucho y muy bien y que ofrece cientos de perfiles de rivales informatizados, cada uno con su ranking, que vienen a ser sendos niveles de dificultad diferentes. Además, las opciones se han racionalizado: tres apartados en el menú principal, Play, Fun y Learn. La segunda de ellas está pensada para niños en edad de creerse los cuentos, y les ofrece partidas más bien sencillas en las que el tablero parece un bosque mágico y las piezas son gráciles animalillos de fantasía que saltan de cuadro en cuadro a ritmo de samba. La tercera incluye las lecciones del maestro de turno, y vuelve a ser tan farragosa y poco útil para los profanos (pese a los esfuerzos para mejorarla) como de costumbre. Una vez más, Play es la opción estrella, la que te permite jugar con la máquina e ir escalando posiciones en un ranking no del todo bien diseñado.

Y sí, también puedes conectarte para jugar on line, pero eso ya lo permiten muchas páginas web, algunas gratuitas, así que no será la opción que despierte pasiones sin precedentes.


En según qué niveles, la máquina se deja hasta la camisa...


...y en otros te aplasta sin piedad ni miramientos.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 450 MHz	PIII 600 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	2
Internet	2

Idioma

Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.chessmaster.com

VEREDICTO

Una nueva interfaz y alguna mejora en las lecciones interactivas no parecen novedades suficientes, si ya tienes alguno de los tres *Chessmaster* anteriores. Si no es así y el ajedrez te interesa, he aquí tu oportunidad de llevarte a casa un rival que te gane, te enseñe y te dé buenos consejos.

7,5



Un tablerito de fantasía para que los niños se lo pasen en grande.


Cuantas más partidas ganas, más piezas exóticas desbloqueas.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Illusion Softworks • **EDITOR:** Take Two • **PRECIO:** 19,99 € • **PEGI:** +16

HIDDEN & DANGEROUS 2

Sabre Squadron

Si esperas una exhibición de originalidad sin precedentes, esto no es lo que buscas. **Se trata de una expansión**, una dosis extra de lo que ya jugaste en su día, **pero puede hacerte feliz si** te gustó tal y como estaba y **te quedaste con ganas de más**.

Por S. Sánchez



Aunque lleves un blindado, los alemanes siguen siendo duros de pelar.

La expansión de *Hidden & Dangerous 2* vuelve a ponerte al mando de un pequeño grupo de soldados del SAS especializado en misiones de infiltración y sabotaje durante la Segunda Guerra Mundial. Una vez más, el juego vuelve a basarse en una equilibrada combinación de elementos de acción, tanto en tercera como en primera persona, con una serie de opciones estratégicas accesibles desde una ventana táctica.

Sabre Squadron aporta nueve misiones más que se desarrollan en Alemania, Libia, Sicilia y Borgoña. En ellas las virtudes del original se mantienen, pero no se aprecian avances ni en el apartado gráfico ni en la no del todo afinada inteligencia artificial.

Espabila, chaval

Este último aspecto es el único defecto grave del juego. Es cierto que puedes tomar el control de cualquier miembro de tu unidad cuando lo consideres oportuno, pero en muchas fases resulta un serio problema que cometan tantos errores a la hora de acatar tus órdenes, se pierdan tan a menudo o tomen tantas decisiones absurdas cuando actúan por sí solos.

Por eso, la principal y más agradecida novedad de esta expansión es una de las opciones que más se echó en falta en *H&D2*: el modo multijugador cooperativo, que suplirá las deficiencias de la IA aliada siempre y cuando encuentres unos compañeros competentes en Gamespy, punto de encuentro para los jugadores que decidan participar en alguna de las nueve misiones de la expansión.

Hay que aclarar que el modo cooperativo (que ya estaba presente en la primera entrega del juego y que desapareció misteriosamente en la secuela) se limita a las misiones de la expansión y no va a extenderse a las que incluía *H&D2*. Aun así, se trata de una opción con muchos alicientes, entre ellos, la posibilidad de que sean seis los soldados que participen en cada misión en lugar de los cuatro de la campaña en solitario.

En caso de que aún no tengas *Hidden & Dangerous 2* y quieras darle una oportunidad, también puedes hacerte con el lote que incluye original y expansión por 44,99 euros.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	32
Internet	32

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.hidden-and-dangerous.com/hd2

VEREDICTO

Nueve misiones adicionales no son una oferta fuera de serie para una expansión. Pero *Sabre Squadron* compensa esa escasez de alicientes nuevos en la partida individual con la inclusión de una novedad de peso: ese modo multijugador cooperativo que tanto se echaba de menos en *Hidden & Dangerous 2*.

7



En el desierto nunca se sabe qué podrá servirte como cobertura.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Gray Matter Studios • **EDITOR:** Activision • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +16

CALL OF DUTY
La gran ofensiva

Desde que *Medal of Honor* sorprendió con su adaptación estilo Spielberg del desembarco de Normandía, **los juegos de acción bélica** "realista" y al filo de lo imposible **se han consolidado** como un nuevo subgénero. **Así era *Call of Duty*** y así es su flamante expansión.


Hay unos cañones que destruir, y muy pocos son los elegidos para hacerlo.

Por S. Sánchez

La gran ofensiva vuelve a ponerte en la piel de varios soldados de las fuerzas aliadas: un americano, un británico y un ruso. A lo largo de las 13 nuevas misiones, puedes vivir experiencias bélicas como el ataque a Bastogne, Bélgica, que ya se vio en los últimos capítulos de la serie *Hermanos de sangre*. La primera misión ya es puro espectáculo bélico de muchos quilates, y lo cierto es que en absoluto decae en las siguientes, algo que pasa en muchos otros juegos (un arranque de lujo seguido por un buen montón de misiones rutinarias y de relleno).

Es de agradecer también que haya una cierta variedad en el planteamiento y desarrollo de las misiones: no siempre eres tú quien abre la marcha; a veces, tu papel consiste en hacer fuego de cobertura a un compañero o allanarle el camino. Además, hay algo de sigilo, aunque un sigilo muy particular, ya que no se trata tanto de que no te detecten como de actuar con precisión.

Cañones lejanos

Una de las misiones es una réplica de lo que Anthony Quinn y Gregory Peck vivieron en la película *Los cañones de Navarone* y otra más se basa en la no menos interesante *Memphis Belle*. En esta última, los B17 son británicos, pero puedes estar seguro de que quedarán tan pocas piezas intactas en tu bombardero como en el de la película. Pese a que sólo se trata de derribar los cazas que acosan a tu avión, está tan bien resuelta que en absoluto se hace aburrida. Debes cambiar de posición con frecuencia e incluso hacer equilibrios para que tu pájaro siga en el aire en momentos de máxima dificultad.

El modo multijugador presenta algunas novedades interesantes, como la posibilidad de utilizar vehículos. Esta opción ha hecho que se compare el juego con *Battlefield 1942*, pero las opciones son más limitadas: pocos vehículos y todos terrestres. También se han introducido detalles anecdóticos pero muy de agradecer, como la posibilidad de utilizar los prismáticos para pedir apoyo de artillería, algo que también se puede hacer en determinados momentos de la campaña en solitario.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	64
Internet	64

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.callofduty.com

VEREDICTO

El niño ha salido a su padre y hasta ha sido capaz de enmendarle la plana en algunos aspectos. No parecía fácil, pero ha acabado bastando con mantener intactas las virtudes de *Call of Duty* y añadir algunas mejoras en el diseño de las misiones. La introducción de vehículos en el multijugador va para nota.

9


En Bastogne, se llegó al combate cuerpo a cuerpo bajo el fuego de la artillería.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

El terror se conecta

El 16 de noviembre estará entre nosotros, pero son muchos los que tienen la sensación de que ya lo saben todo sobre él. *Half-Life 2*, la gran esperanza, la última de las revoluciones prometidas, ha iniciado su cuenta atrás. Valve ya ha terminado el juego. La pregunta del cuándo llegará ha dado paso al cómo lo va a hacer.

Sin saber cuáles serán las virtudes del juego en sí, hay algo que todos tienen claro, su espíritu pionero ya lo distingue de cualquier competencia. *HL2* será el primero de los títulos que haga uso masivo de Steam, el sistema de Valve para distribuir sus títulos a través de la Red. Das un número de tarjeta de crédito, enchufas tu módem y ya puedes empezar a bajar. Un sistema nada nuevo, podrías pensar, ya que David Bowie o Stephen King hicieron lo mismo en sus propios campos. La diferencia es que *HL2* lleva semanas precargándose de forma gratuita en los ordenadores de los que lo solicitaron, de tal modo que, el día de su salida, la activación del juego será prácticamente inmediata. Quienes se lo bajen vía Steam probablemente puedan jugarlo antes que cualquier otra persona en el mundo.

Half-Life 2 lleva semanas precargándose de forma gratuita en los ordenadores de los que lo solicitaron

Las ventajas de este sistema las debe valorar el usuario. Lo que no le hará tanta gracia a muchos compradores tradicionales es el rumor que han dejado correr los propios jefes de Valve: cualquier *Half-Life* 2 comprado con caja y manual también necesitará pasar al menos una vez por Steam para activarse. Es decir, quienes carezcan de conexión a Internet, pueden ir olvidándose del juego o ir buscando a un amigo solidario que le deje la conexión.



Vale, la piratería es uno de los motivos porque el videojuego no crezca más deprisa, pero el miedo a ella no debería obligar a hacer algunos sacrificios a la gente que sí pasa por caja. De Valve se espera un juego perfecto, las revoluciones periféricas harían bien en dejárselas a otros. ■

jripoll@immpress.es



ESTRATEGIA

Por J. Font



Sonría, por favor

Últimamente, la estrategia viene apostando por ambientaciones basadas en acontecimientos históricos. Que si juega a dirigir legiones romanas, que si el Afrika Korps, que si las huestes de Ricardo Corazón de León... La alternativa a esta tendencia mayoritaria suele ser añadir algo de magia a la fórmula o saltar un puñado de siglos hacia adelante e imaginarse un conflicto bélico a golpe de láseres o cañones de iones. En cualquier caso, predomina una estrategia con pretensiones y, en general, se toma demasiado en serio a sí misma.

Recientemente, títulos como *Un vecino infernal 2* o *Evil Genius* me han hecho recordar una época en que la estrategia apostaba por ambientaciones insólitas y dejaba un generoso hueco al sentido del humor. No pocos hemos gestionado un hospital a base de salas de inflatoterapia para hinchar o deshinchar las cabezas de pacientes contagiados de mixomatosis virtual. O espoleado a nuestras criaturas para mejorar su efectividad a la hora de cavar mazmorras subterráneas en los delirantes *Dungeon Keeper*. Por eso, títulos de este estilo suponen un soplo de aire fresco para el género.

No estaría de más que los desarrolladores recurriesen con mayor frecuencia al sentido del humor

No estaría de más que los desarrolladores recurriesen con mayor frecuencia a ese ingrediente extra que es el sentido del humor. Así, disfrutaríamos del valor añadido de la sonrisa, que muchas veces resulta más satisfactoria que ganar otra partida en el enésimo simulador bélico de ambientación pulcra y rigurosa. El sentido del humor no debe ser sólo patrimonio de géneros como las aventuras gráficas o algunos irreverentes títulos de acción. De vez en cuando, tampoco estaría mal no tomarnos la estrategia tan en serio. ■



j.font@immpress.es

AVENTURAS

Por G. Masnou

Herederos de LucasArts

Poco a poco aquella gran fábrica de sueños que fue LucasArts se acerca a la nada. George Lucas y sus asistentes de traje gris han convertido la compañía responsable de títulos como *The Secret of Monkey Island* y *Day of the Tentacle* en una simple fábrica de productos *Star Wars*. Y claro, ante tal panorama, a muchos creativos de la casa no les ha quedado más remedio que hacer las maletas.

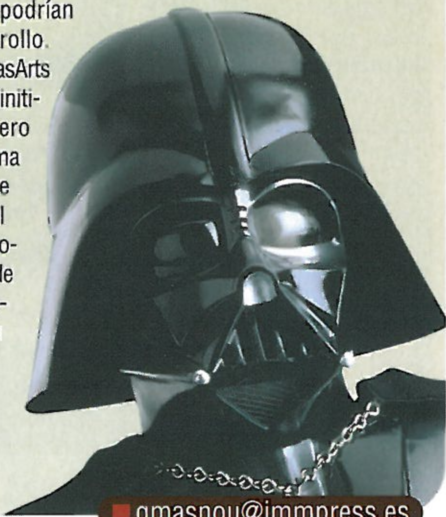
Lejos de asentir sin rechistar a aquellos que dan por muertas las aventuras gráficas, Bill Tiller (grafista de juegos como *The Dig* o *The Curse of Monkey Island*) y el trío formado por Dan Connors, Kevin Bruner y Troy Molander (sin cuya aportación no hubieran existido juegos como *Grim Fandango* o *Sam & Max Hit The Road)* han fundado sus propias compañías con el fin de seguir trabajando en el género que más les gusta.

Algunos ex miembros de LucasArts han fundado sus propias compañías para seguir trabajando en el género que más les gusta

Bajo el nombre de Autumn Moon Entertainment, Bill Tiller y los suyos se encuentran en pleno desarrollo de *A Vampire Story*, una aventura gótica de apuntar y pulsar ambientada en los años 40 y protagonizada por una cantante de ópera secuestrada y convertida en vampiresa por el malvado barón Von Kiefer. Todo ello envuelto con un eterno visual muy parecido al de los dibujos animados de Hanna-Barbera.

Por su parte, Connors, Bruner y Molander han fundado Telltale Games y han declarado que trabajan en una franquicia ya conocida y respetada por los aventureros. Dado que formaban parte del equipo de *Sam & Max: Freelance Police*, que fue cancelado, no es nada descabellado pensar que podrían retomar su desarrollo.

A pesar de que LucasArts haya renegado definitivamente del género que la llevó a la fama para aproximarse cada vez más al lado oscuro, los proyectos de algunos de sus ex componentes quizá permitan que los aventureros poco o nada la echemos de menos. ■



gmasnou@immpress.es

CARRERAS

Por C. Robles



Óxido nitroso

Una bombona de óxido nitroso comprimido, conectada directamente al circuito del aire que abastece al carburador, produce efectos impresionantes. Al abrir la *nitro*, se cierra el paso del aire y se elimina el oxígeno de la ecuación. ¿Resultado? La combustión se produce el doble de rápido. Doble de combustible, doble aceleración. Las revoluciones aumentan instantáneamente; la potencia, cuantitativamente; la temperatura del motor, exponencialmente.

Por desgracia, las consecuencias mecánicas son terribles. Carburador, neumáticos, bujías y demás funcionan por encima de sus posibilidades; la esperanza de vida de la culata se reduce por la extrema dilatación. Y se pueden producir toda suerte de efectos secundarios impredecibles, claro: disfunciones del sistema de escape, refrigeración, eléctrico, turbo, termostato... De modo que, a cambio de un subidón de adrenalina/velocidad, pagamos una fortuna en efectos secundarios (además de en óxido nitroso, que el kit vale una pasta).

Las distribuidoras parecen haber activado la nitro y quemado todo su combustible de una vez

Pues bien, las distribuidoras parecen haber activado la *nitro* y quemado todo su combustible de una vez: un aluvión de rallies y el tunero *NFSU2* llegan a nuestros compatibles en tan solo unas semanas... Y claro, esto podría tener efectos secundarios negativos: ahora te lo pasarás en grande con un montón de juegos de alto nivel para escoger, pero huele a preludio de sequía videojueguil en los dos, tres o más meses que vendrán a continuación. ¿Nos quedaremos sin ningún título de relevancia hasta el retrasadísimo *Juiced*? Puede.

De todas formas, ante la actual oferta, nuestro consejo es que prepares tu máquina para el exceso. ¡Tunea tu PC! Necesitas más disco duro para tanto juego. Mejora las tarjetas gráficas y de sonido, hazte con un volante force feedback... O, ya puestos, estrena equipo. Si las distribuidoras se queman por un tiempo, tú no tienes por qué hacerlo: asegúrate ahora de que tienes PC y juegos de sobra para seguir en carrera. ■

c.robles@immpress.es

DEPORTES



Por D. Valverde



Sorpresa olímpica

Llámalo coincidencia o llámalo milagro. El caso es que hace un mes me quejaba de que no había juegos con licencia olímpica para PC y ahora ya tenemos el oficial, el que todos esperábamos. Llega tarde, pero aquí está.

Athens 2004 es el juego oficial de los últimos Juegos Olímpicos de verano y su versión para PC ha acabado aterrizando en las estanterías por sorpresa y sin apenas promoción. La razón de que no se hiciera público el lanzamiento en PC hasta hace pocas semanas probablemente sea que Sony (compañía propietaria de la licencia olímpica) haya obligado a Eidos a mantener la boca cerrada para no perjudicar las ventas de su versión para PS2. De todas formas, quiero creer que en la decisión de trasladar *Athens 2004* al PC también ha pesado la fuerte demanda de los jugadores de esta plataforma, muy activos en los foros pidiendo que la exclusiva PS2 no les dejase sin "su" versión del juego.

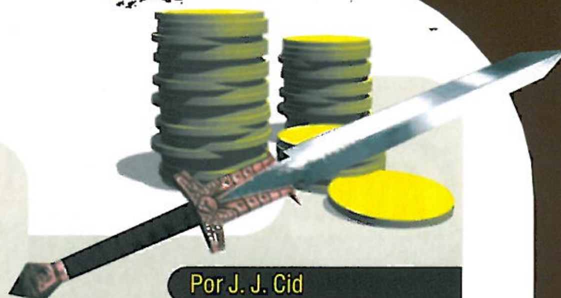
La versión para PC de Athens 2004 ha acabado aterrizando en las estanterías por sorpresa y sin apenas promoción

El desarrollo ha corrido a cargo de unos estudios británicos, Eurocom, con amplia experiencia consolera. Hasta ahora, se habían ocupado en proyectos de no mucha enjundia, pero este verano se han marcado un doble pelotazo: primero con Sony y ahora con la conversión para Eidos. En fin, una jugada redonda.

Y sí, con el juego ya instalado en mi disco duro (aún no me lo creo) y como penitencia por mi falso vaticinio, no me queda otro remedio que ir repitiendo en voz alta aquello de "donde dije digo, digo Atenas" entre lanzamiento y lanzamiento de jabalina. Que quede claro que pocas veces se rectifica tan a gusto. ■

d.valverde@immpress.es

ROL



Por J. J. Cid

Nuestro turno

Atrás ha quedado ya la premisa que asociaba los juegos de rol con gráficos pobres y mecánica insufrible. Actualmente, aunque seguimos teniendo claro dónde está la esencia de estos juegos, no aceptaríamos un juego que descuidase su aspecto técnico, por muy buen rol que ofrezca. La exigencia de este mercado nos ha atrapado y somos los primeros en exigir dragones con escamas fotorrealistas, arañas articuladas gracias a técnicas de captura de movimiento y filos de espadas creados con millones de polígonos.

Pedimos y recibimos. Las noticias ligadas a futuribles del género ya no versan sobre nuevas reglas ni sobre nuevos conceptos en la evolución de los personajes. En los últimos días, estamos asistiendo a anuncios de creaciones de nuevos motores gráficos, de licencias millonarias y de publicaciones de apabullantes capturas de recargada perfección.

Ya nos están vendiendo la nueva hornada de juegos de rol, y lo hacen con técnicas ya vistas en otros géneros

Ya nos están vendiendo la nueva hornada de juegos de rol, y lo hacen con técnicas ya vistas en otros géneros: toneladas de información, quintales de datos técnicos y cientos de fuegos de artificio. Bien, podremos vivir con ello. Nos montaremos en la vorágine de las tarjetas anticuadas antes de salir, de los juegos que devoran recursos y de los desembolsos perpetuos. Sabíamos que, antes o después, también a nosotros nos alcanzaría esta locura.

Pero a cambio pedimos algo. Queremos que nuestro esfuerzo de comprensión tenga su recompensa. No aceptaremos clones indecentes de juegos actuales con gráficos de ensueño. Queremos que la evolución no se quede en la remodelación del entorno. Las posibilidades que se nos abren no deberían limitarse a superfluas remodelaciones plásticas. ■



jjcid@immpress.es

SIMULACIÓN



Por M. A. González "Gadget"

Por el buen camino

Hace unos días recibíamos dos importantes noticias. La primera era que Microsoft apoyará el lanzamiento de un parche para *FS2004*, requerido hasta la saciedad por los miles de seguidores de este simulador. La segunda, que *Pacific Fighters* ya está aquí. Además, ¡el juego incluye soporte para 128 jugadores en modo *dogfight*!

Dos noticias excelentes que suponen una ráfaga de aire fresco para los aficionados al vuelo virtual. Que un gigante como Microsoft reconozca que hay que atender las peticiones de sus clientes tal vez sirva de ejemplo para otras compañías productoras, ávidas de beneficios fáciles a costa de mermar la calidad de sus productos y vulnerar los intereses de sus clientes.

Por si fuera poco, el equipo de Oleg Maddox ha dado una auténtica lección de lo que implica satisfacer las demandas de sus seguidores. *Pacific Fighters* constituye el banco de pruebas de lo que serán los simuladores de nueva generación como *Battle of Britain*. Imagina lo que puede dar de sí un modo on line con 128 jugadores volando simultáneamente en un simulador de calidad. ¿Podremos, en un futuro inmediato, decir por fin adiós a los simuladores on line de pago? Esto dará que pensar a aquellas compañías de servicios en la Red que se han acomodado durante años sin preocuparse en actualizar sus productos pero que puntualmente presentaban su factura mensual. Tal vez ahora sí sientan la urgencia de ofrecer esa calidad que hasta ahora les ha faltado.

Pacific Fighters ya está aquí e incluye soporte para ¡128 jugadores en modo dogfight!

En cualquier caso, por una vez, la afición se puede apuntar una victoria. ■



magonzalez@immpress.es

ON LINE



Por S. Sánchez

A paso de tortuga

Los usuarios de ADSL de este país ya han empezado a ver cómo sus velocidades de conexión vía ADSL se duplicaban sin incremento de coste en las cuotas mensuales. En fin, menos da una piedra, pero estas mejoras no deben hacernos olvidar que nuestras conexiones siguen muy por debajo de la media europea (por no hablar de las que disfrutan, por el mismo precio, japoneses y norteamericanos).

Estos días se está viendo por televisión una campaña gubernamental que pretende fomentar el uso de Internet. Tampoco está mal, pero mejor sería que esos recursos se invirtiesen en buscar fórmulas para que Internet deje de ser en nuestro país un servicio mediocre pagado a precio de artículo de lujo. Porque los jugadores deben saber que el reciente incremento de velocidad no implica una mejora en la calidad de la conexión. Sí, podemos descargar más deprisa, pero no por ello vamos a tener un mejor ping a la hora de jugar on line.

La Red corre mucho más que nuestro gobierno y nuestras compañías proveedoras de servicio

Y es que la Red corre mucho más que nuestro gobierno y nuestras compañías proveedoras de servicio. Estamos en la era del Steam, un poderoso programa orientado a la compra de productos on line, y de las demos de juegos de más de 500 MB, una de las razones por las que esta revista ha acabado apostando por el formato DVD en su oferta de software de regalo. Son sólo algunos ejemplos de que incluso los 512 Kbps que tenemos ahora son ridículamente insuficientes para según qué descargas y según qué actividades lúdicas. Vamos, que no faltan razones para pedir una verdadera (y urgente) puesta al día de las conexiones on line en nuestro país. ■



s.sanchez@immpress.es

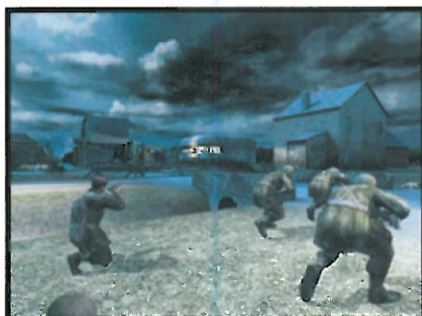
OPORTUNIDADES

Con lo que valen, **qué poco cuestan**. **Antes de** vender tu alma de jugón al Lado Oscuro y **comprarles a los de la manta** o descargarte lo que no debes de donde no debes, **¿qué tal si te das un garbeo** por la zona de oportunidades? **Está todo tan barato** que se acaban las excusas.

CALL OF DUTY: JUEGO DEL AÑO

FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Infinity Ward
EDITOR: Activision
PRECIO: 29,95 €



Sus editores opinan que *Call of Duty* fue el mejor juego del pasado año. En fin, esta feo que sean ellos quienes lo digan, pero por una vez la frase promocional tiene su fundamento. En *Call of Duty* encontramos sólidas virtudes, de las que suelen caracterizar a un juego clásico, así que en la decisión de Activision de vendérnoslo como el mejor entre los mejores hay algo más que simple amor de madre.



Si te lo perdiste en su día, mejor no vuelvas a hacerlo: un jugón de pro debe tener en su disco duro el juego que hizo que la acción bélica diese un salto de gigante. Las fases de combate resultan pura esencia bélica de la que entra por los ojos y los oídos y hace fluir adrenalina a raudales. Si lo prefieres, por 20 euros más tendrás a tu alcance *Call of Duty: Edición Deluxe*, que incluye la expansión *La gran ofensiva*.

ANALIZADO EN GL 34 (NOVIEMBRE 2003)



MULTIESTRATEGIA DELUXE 2004

FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: FX Interactive
PRECIO: 19,95 €



Una de estrategia variada y muy cargadita de historia interactiva de la buena. Toma nota de la alineación, que es de las que se recitan de corrido: *Tzar*, *Patrician III* e *Imperivm II*. El primero combina estrategia en tiempo real con ambientación medieval mítica, elementos de rol y aventura en el desarrollo de las campañas y combates que se suceden a un ritmo muy ágil. El segundo es un juego de gestión centrado en las relaciones comerciales entre los miembros de la medieval y renacentista Liga Anseática. Por último, *Imperivm II* recrea las trifulcas que hace algo más de 2.000 años tuvieron romanos, cartagineses e iberos. Aunque debes acumular un par de recursos, el juego se centra en el apartado bélico. En resumen, tres muestras de buena estrategia.

ANALIZADOS EN GL 35 (DICIEMBRE 2003) Y GL 36 (ENERO 2004)



BLACK & WHITE

FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Lionhead Studios
EDITOR: Planeta deAgostini
PRECIO: 9,95 €

No pasan seis meses sin que *Black & White* vuelva a reeditarse a precio de amigo. Lógico, se trata de uno de esos productos que tienen un valor cultural añadido, como los discos de los Beatles o las primeras películas de Almodóvar, y es de justicia ponerlo al alcance de las masas.
En el *Black & White* juegas en dos niveles diferentes que se complementan entre sí. Por un lado, creas y expandes una civilización y, por el otro, educas a una criatura virtual que a con el tiempo se convertirá en tu mejor aliado.
El de Peter Molyneux es un juego tan ambicioso como controvertido: a algunos les parece el ABC de la estrategia total, con libertad de maniobra y sin iconos, y otros lo encuentran un peñazo insufrible que duerme hasta a los centinelas de Guantánamo en una partida de las más cortas. Como dijo en su día el ilustre Font, ¿acaso es justo pedirle a una obra de arte que vaya al grano?





ANALIZADO EN GL 7 (MAYO 2001)



MVM 2004 DELUXE

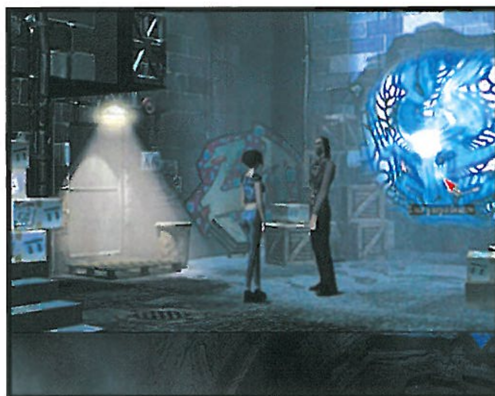
FICHA
GÉNERO: Varios
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: FX Interactive
PRECIO: 29,95 €



Viene a ser como cuando un amiguete se va de la ciudad o cambia de hobby y te permite que le compres su colección de juegos a euro la docena. Porque este lote consta de diez juegos (sí, diez, lo has leído bien) que se venden por la irrisoria cantidad de 29 euros y pico, pongamos que 30. FX Interactive sigue con su campaña "software para todos" y te ofrece un lote que incluye *Colin McRae Rally 2.0, Crazy Taxi, Torrente, The House of the Dead 2, Patrician II, Imperivm, Starcraft, Apache vs. Havoc* y *The Longest Journey*. Una oferta multigenérica en la que se incluyen algunos clásicos de toda la vida. Y luego dicen que el pescado es caro...



APARECIDOS ENTRE 1999 Y 2001



SHOGUN: TOTAL WAR



FICHA
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: The Creative Assembly
EDITOR: Planeta DeAgostini
PRECIO: 9,95 €

Este juego tiene ya un lustro a cuestas, pero no nos cansamos de recomendarlo y glosar sus virtudes. La principal tal vez sea que puso de moda la combinación de estrategia cerebral, por turnos y batallas en tiempo real con muchísimas unidades en pantalla, algo que hoy está más en boga que el tuning y el talante juntos. Inauguró la muy imitada saga *Total War*, ideal para poner a prueba tu materia gris pero no para echar una partidilla antes de irse a la cama.

Esta entrega está ambientada en el Japón del siglo XVI y en ella encarnas a uno de los señores feudales que ambiciona controlar el país. En el mapa por turnos, debes desarrollar tu economía para generar un ejército de grandes proporciones y bien entrenado, establecer relaciones comerciales y alianzas y mover tus tropas. Cuando dos ejércitos se encuentran en la misma región, llega el turno de la batalla. Para que el enfrentamiento multitudinario no se haga ingobernable, los escuadrones se controlan como si fueran una sola unidad. Por ese precio es toda una ganga.





AÑO DE LANZAMIENTO: 2000

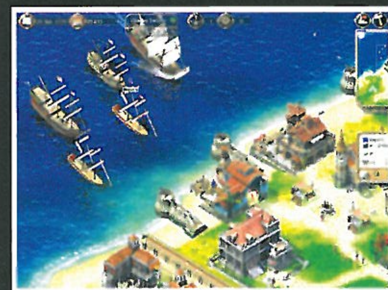
PORT ROYALE: ORO, PODER Y PIRATAS

Género: Estrategia · Precio: 19,95 €

Los creadores de *Patrician II* cambiaron de época y de escenario para ofrecernos este juego ambientado en el Caribe de los siglos XVI y XVII. El meollo del juego está en ir de un puerto a otro en busca de mercancías para venderlas en otro lugar y obtener beneficios, aunque no faltan las batallas navales.

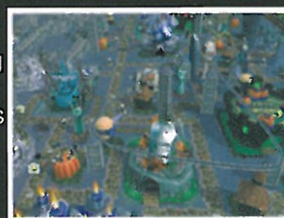


ANALIZADO EN GL 31 (JULIO 2003)



THEME PARK WORLD

Género: Estrategia · Precio: 9,95 €



Un juego de gestión de Bullfrog centrado en parques temáticos con críos con tendencia al sollozo insufrible y la vomitona fácil. Esta secuela de *Theme Park* optaba por un planteamiento nada farragoso y por un nivel gráfico que en su momento supuso una pequeña revolución en su campo.



AÑO DE LANZAMIENTO: 1999

THEME HOSPITAL

Género: Estrategia · Precio: 9,95 €



Otro título de gestión de Bullfrog. En este caso se trata de dirigir un hospital.

Como es habitual, la finalidad es conseguir beneficios, aunque no le faltan detalles cafres que provocan la risa. Vamos, como *Hospital Central*, pero con menos sentimentalismo rancio, más gestión y más humor.



AÑO DE LANZAMIENTO: 1998

LOS SIMS 2



He aquí **todo lo que necesitas para que tu sim sea** el tipo más **feliz**, rico, famoso y adorado de esta galaxia y parte del extranjero. Te ofrecemos **consejos buenos, bonitos y eficaces** en temas como la vivienda, la personalidad **y el puñetero curro**.

VIVIENDA

Es importante saber distribuir bien el espacio de cada casa. Optimizándolo todo, conseguirás que tu sim vaya más deprisa de un lado para otro, que no pierda tiempo en cosas que no le aportan nada, que esté contento...

ENTRADA

1 Que dé a la cocina: los invitados acostumbran a tener hambre, y si se sirven un poco de comida, conseguirás retenerlos más tiempo.

2 Si celebras muchas fiestas, cómprate una puerta doble y evitarás "atascos". No te olvides de la alarma antirrobo.

COCINA

1 El "hambre" es una de las necesidades que acaparan más tiempo, por lo que tendrás que planear bien cómo distribuir esta habitación. Los elementos fundamentales son: una nevera, algún aparato para calentar la comida, varias encimeras y, sobre todo, un detector de humo.

2 A medida que aprendas a cocinar, serás capaz de hacer platos más nutritivos y de una manera más rápida, por lo que siempre debes estar bien equipado. Si te falta comida en la nevera, puedes llamar al supermercado y te traerán la compra a casa.

3 Lo que ofrece mejor calidad a la hora de cocinar tu plato son los fogones, o sea que olvídate de los microondas. Para calmar el hambre a veces es conveniente tomar un snack rápido, unos cereales... Los sims acostumbran a comer en el trabajo, por lo que no es recomendable una comida copiosa antes de marcharse.



4 Cómprate un lavavajillas cuando tengas suficiente dinero, ahorrarás mucho tiempo. Hazte con alguno que esté mínimamente bien (cuidado con los de baja calidad, hacen tanto ruido que no te dejan dormir).

COMEDOR

1 Sitúa el comedor en la cocina; pon la mesa y las sillas cerca de donde prepares la comida, aunque siempre procurando dejar un espacio para que tu sim pueda moverse sin dificultades. De esta forma, no tendrás que ir con los platos de arriba a abajo.



2 Compra las sillas más cómodas que puedas pagar. Si sólo te puedes permitir una o dos sillas caras, sitúalas lo más cerca posible del sitio donde se prepara la comida. En el otro lado de la mesa puedes poner sillas más económicas por si vienen invitados.

SALÓN

1 Es importante optimizar el espacio. En primer lugar, compra un buen sofá, cómodo, en el que te sentarás para hacer algunas acciones como leer o mirar la tele.

2 Al principio, lo más recomendable es adquirir un televisor y situarlo delante del sofá. Si dispones de más dinero, una de las mejores opciones es poner, al lado de la TV, una videoconsola.

3 Si tu capital no da para tanto, quizás sea una buena opción comprarse un equipo de música. Podrás escuchar tus canciones favoritas, divertirte, hacer ejercicio e incluso ganar puntos de vida social bailando con otros sims.

4 Como tu sim pasa la mayoría de su tiempo en esta sala, asegúrate de que es lo más bonita posible. Empapela las paredes, compra alguna escultura o cuadro, plantas... Tu barra de Entorno estará siempre llena.

SERVICIOS

1 Tiene que ser la habitación más pequeña de la casa. No está de más tener más de uno, ya que en las fiestas se acostumbra a colapsar.

2 Debe tener, esencialmente, un retrete, una ducha y lavabo. Si vas sobrado de dinero, puedes sustituir la ducha por una buena bañera (ganarás en comodidad pero tardarás más tiempo en terminar de limpiarte) e ir mejorando poco a poco los otros muebles.

DORMITORIO

1 Debe ser una habitación simple y funcional, y no te tienes que preocupar en exceso por el entorno, ya que sólo utilizarás este espacio para dormir.

2 Cómprate la cama más cómoda posible. Si prevés que puedes pasar la noche con otros sims, no dudes en comprar una buena cama de matrimonio. Si tu sim es un ligón empedernido, constrúyete varios "niditos de amor" que aseguren un mínimo de intimidad.

PERSONALIDAD

Aunque está bien crear un sim a tu imagen y semejanza, a veces es útil saber cómo distribuir los puntos de atributos para poder llegar a conseguir lo que realmente buscas.

DESCUIDADO/PULCRO

1 Si adjudicas puntos a la habilidad "Pulcro", tus sims limpiarán sistemáticamente todo lo que ensucien. Mientras lo hagan, al contrario que en el primer juego, ganarán puntos de limpieza, que les pueden ser útiles según qué carrera elijas (científico, policía...).

2 Si eres muy desordenado, tus sims tendrán modales muy rudos (comerán

haciendo ruido, cosa que repercutirá en sus relaciones sociales, etc.). Además, la barra de higiene se vaciará con más facilidad.

3 No merece la pena hacer a tu sim muy ordenado. Haz lo justo para que no se comporte como un cavernícola y contrata a una asistenta, que cuesta poco dinero.

TÍMIDO/EXTROVERTIDO

1 Si creas a un sim extrovertido, será muchísimo más fácil entablar amistad con los demás. Esto te será útil para muchas cosas: progresar en el trabajo, mantener la barra de vida social al máximo, triunfar en las fiestas...



2 Sólo es aconsejable crear un sim tímido cuando sea un "estudioso". De esta forma, tus necesidades sociales no serán tan grandes y podrás encerrarte con tus libros tranquilamente.

PEREZOSO/ACTIVO

1 Los sims activos necesitarán un movimiento más o menos continuo para estar contentos. Su diversión consistirá en hacer ejercicio, nadar, bailar, crear... El punto positivo de un sim activo será su actitud laboral, ya que normalmente tendrá más facilidad para ascender.

2 En cambio, los sims perezosos querrán estar todo el día tumbados en el sillón y rellenando su barra de comodidad. Sus actividades favoritas serán ver la tele, leer... todo lo que no implique sudar.

SERIO/ALEGRE

1 Siendo alegre, ganarás en creatividad más rápidamente y tendrás más facilidad a la hora de relacionarte en todo tipo de actividades en grupo, como jugar a la videoconsola, fiestas...

2 Si creas un sim serio, lo tuyo será la lógica y las carreras "cuadriculadas", como la de abogado, científico o médico. No es una mala idea mantener un equilibrio entre estas dos posiciones si no tienes muy claro lo que vas a hacer en el futuro.

GRUÑÓN/CORDIAL

1 Éste es uno de los puntos más claros a la hora de elegir. Un sim cordial lo tendrá todo mucho más fácil en la vida: hacer y mantener amigos, progresar en el trabajo... No te servirá de nada (excepto si quieres ser como Jack Nickolson en *Mejor imposible*) ser un gruñón.

2 No lo dudes, asigna el máximo posible de puntos a "Cordial" y verás como todas las bromas harán gracia a tus amigos.

TRABAJO

En *Los Sims 2*, tú decides qué quieres ser en la vida. Coge tu ordenador (mucho mejor que el periódico, ya que no tendrás que empezar a trabajar desde lo más bajo si reúnes las aptitudes necesarias) y ponte manos a la obra. Aquí te resaltamos los puntos más importantes de cada carrera.

CIENTÍFICO

1 Un trabajo muy aconsejable. Bien remunerado, tanto al principio como al final, comparado con el número de horas de trabajo. De todas formas, requiere aplicación y estudio.

2 Si quieres llegar a ser un científico loco, deberás ser limpio, cocinar bien y tener mucha lógica. El número de amigos que vas a necesitar es el estándar.

ATLETA

1 En este oficio, si llegas al final de todo (nivel 10) y te conviertes en una leyenda, cobrarás más que en ningún otro trabajo (3.033$ por día). Como contrapartida, en los comienzos tendrás un sueldo más bien bajo.

2 Debes reforzar, sobre todo, el carisma, tus habilidades mecánicas y, obviamente, el físico. También tendrás que conseguir varios amigos si quieres ascender.

HOMBRE DE NEGOCIOS

1 En este trabajo no hay compasión: te labrarás a ti mismo. Con pocos amigos, podrás llegar a lo alto del organigrama empresarial y convertirte en todo un magnate de los negocios.

2 Los sueldos de este oficio están bastante equilibrados y, sobre todo al final, cobrarás una buena cantidad. De todas formas, tu empleo requerirá que pases muchas horas en la oficina (a veces, demasiadas). Aquí lo importante es subir lo más alto posible la lógica, la creatividad y el carisma.

CRIMINAL

1 Éste es un trabajo arriesgado, en el que tendrás que salir de casa a horas intempestivas para cumplir con tu obligación, cosa que dificultará tu vida social. Al final, como capo de la mafia, recibirás un sueldo más que digno, y durante tu ascensión estarás muy bien remunerado.

2 Necesitas potenciar el físico, la creatividad y la mecánica. En cuanto a los amigos, no debes descuidarlos demasiado, aunque tampoco son esenciales.

COCINERO

1 Un trabajo sacrificado que ofrece menos días libres que los otros empleos, pero muy bien remunerado cuando logras llegar a ser un chef reputado.

2 Obviamente, deberás fomentar tu habilidad para cocinar, al igual que la lógica y la creatividad. En cuanto a los amigos, sólo necesitarás un puñado cuando empieces a ser un VIP del oficio (a partir del nivel 6-7).

POLICÍA

1 Una dura profesión, aunque muy bien pagada desde el principio. De todas formas, lo peor que tiene trabajar como policía es que cuando llegas a lo más alto cobras muy poco en relación al tiempo que has invertido en tu formación (solamente 1.225$).

2 Tendrás que mejorar en lógica, en físico y en limpieza (sí, has leído bien: en limpieza).

MÉDICO

1 Un trabajo durísimo y sacrificado. Tendrás que pasarte muchas horas fuera de casa, y cuando llegues a tu hogar te tocará estudiar, ya que se te requerirán unos altos conocimientos para llegar a ser todo un jefazo. Además, la paga no es nada del otro mundo.

2 Deberás potenciar al máximo la lógica, la mecánica y la limpieza. También necesitarás bastantes amigos. No es una opción demasiado interesante.

MILITAR

1 Recibirás una gran paga al principio, pero a partir del nivel 5 cobrarás lo estándar. De todas formas, no necesitarás estudiar demasiado para progresar y llegar a convertirte en todo un general.

2 Los militares necesitan saber mecánica, tener carisma y cuidar su físico.

POLÍTICO

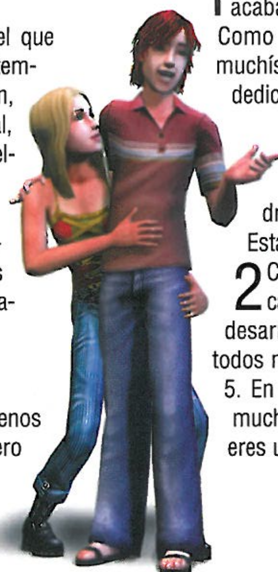
1 Otro trabajo duro y sacrificado. Al principio puede parecer fácil y bien pagado, pero a medida que se va ascendiendo la dificultad aumenta exponencialmente.

2 Se debe ser un maestro de la lógica y tener mucha creatividad y carisma. El número de amigos, como buen triunfador social, será alto en los últimos niveles.

NUEVAS TECNOLOGÍAS/MÚSICA

1 Empezarás cobrando poco y... acabarás cobrando poco. Como contrapartida, tendrás muchísimo tiempo libre para dedicar a tu sim. En este oficio no sirven para nada los libros, eres un monstruo social y tendrás que ir a por todas. Estarás siempre en fiestas.

2 Creatividad, mecánica y carisma es lo que deberás desarrollar más, aunque de todos modos sólo hasta el nivel 5. En cambio, vas a necesitar muchos amigos (13 cuando eres una estrella).





ROME: TOTAL WAR

Los romanos, con sus catapultas, sus penachos y sus calamares, **han excitado la imaginación estratégica** de varias generaciones de jugadores. Ahora **llega el momento de romanizar nuestro PC y** enseñarle a **declinar** palabras como "guerra total", "civilización" e "**Imperio**".

GESTIÓN POLÍTICA

1 Si no necesitas ni dinero ni posición, puedes ignorar tranquilamente al Senado. Aunque sea inviable al principio, no olvides que esta posibilidad existe cuando hayas adquirido cierto poder.

2 A la hora de escoger maridos para tus hijas, apuesta por los jóvenes que tienen una carrera por delante y que pueden mejorar con el tiempo. La experiencia y posición social que te ofrecen los ancianos durarán muy poco tiempo.



3 Cambia tu capital según te convenga. Por ejemplo, cuando tengas un nuevo miembro en la familia, bien sea por matrimonio o por adopción, traslada la capital allí donde más necesites a este personaje para que aparezca en ella. Otro buen motivo para cambiarla es que esperes una recompensa del Senado en forma de unidad: cambia la capital a la ciudad en que te haga falta dicha unidad extra.

CONQUISTA DE CIUDADES

1 Las unidades disponibles resultan muy valiosas, así que, si puedes evitar bajas entre tus tropas, hazlo: asedia las ciudades hasta que se queden sin alimentos y tómalas tranquilamente. Esclavizar a sus habitantes suele ser la opción más ventajosa.



2 Si tienes continuos problemas de descontento entre los pobladores de una ciudad, vende todos los edificios y abandónala. Deja que los rebeldes se subleven y, a continuación, asedia la urbe abandonada. Obtendrás ingresos por la venta de los edificios y la reconquista de la ciudad, aunque pierdas soldados que, en cualquier caso, no tendría sentido mantener en una ciudad inútil por levantisca y problemática.

3 Envía a un diplomático a una ciudad que quieras conquistar. Si tienen tropas alrededor, sobórnalas y ocupa el lugar. La población se rebelará. No dejes tropas en la ciudad. Deja que el enemigo la reconquiste. Los rebeldes serán muy numerosos, así que se producirán grandes pérdidas en ambos bandos. Hecho esto, puedes atacar de nuevo la ciudad y esclavizar a la población. El resultado es que obtienes dinero, una recompensa del Senado y una ciudad sumisa y sin enemigos cerca.

GESTIÓN ECONÓMICA DE CIUDADES

1 Si tienes una ciudad muy grande con mucha pobreza y ya has construido todos los edificios de higiene, recluta campesinos, envíalos a otra ciudad y disuélvelos para obtener más población.

2 Construye puertos y mejóralos siempre que sea posible, pues constituyen la mayor fuente de ingresos que tienes en tu mano a la hora de establecer rutas comerciales. Cuanto mejores sean los puertos, más eficiente será el comercio.



3 No seas avaricioso: no puedes tener una ciudad eminentemente militarista y, además, una situación económica favorable. Cuando las tropas no sean necesarias, disuélvelas (siempre manteniendo un pequeño retén) o envíalas allí donde hagan falta. Un ejército acuartelado es un pozo sin fondo.

AGENTES

1 Ten siempre un diplomático en las afueras de las ciudades que estén en peligro. Si las asedian, soborna al agresor. Te resultará muy útil en ciudades con poca presencia militar y te ahorrará dinero.

2 Utiliza a tus asesinos con cautela, haciendo que mejoren poco a poco sus porcentajes de éxito. Empieza por matar a rebeldes o capitanes hasta llegar al 60% o más y después empréndela con los diplomáticos. Si sobreviven a unos cuantos intentos de este tipo, estarás listo para acabar con un general.

3 Empareja a espías y asesinos. Haz que el espía obtenga toda la información posible de una ciudad y después encarga al asesino varias misiones de sabotaje. Pasado un tiempo, tendrá habilidad suficiente para poder elegir a miembros de la familia y acabar con ellos fácilmente. La habilidad de los espías mejora más despacio y, además, son descubiertos con mayor frecuencia, así que ten siempre algunos en la reserva.

LAS BATALLAS

1 Siempre que te sea posible, aniquila al general enemigo en cuanto puedas. El impacto sobre la moral de su ejército será devastador.

2 Protege siempre a tus arqueros con infantería y usa a la caballería para cargar contra el enemigo y dispersarlo.

3 Los perros de guerra no son una unidad de adorno: su eficacia contra determinados tipos de lanceros, como los griegos, es brutal.

4 Nunca cargues contra las puertas de una ciudad asediada si su caballería está cerca. Dispérsala con arqueros y alinea lanceros e infantería en el interior de la puerta para cuando vuelvan.

LA VICTORIA FINAL

1 No se te ocurra atacar Roma hasta tener a 50 ciudades bajo control. Si lo haces, el mundo entero se volverá contra ti y tus posibilidades de éxito quedarán notablemente mermadas.

Reconócelo: eres **de los que nunca se han acabado un juego** sin trucos. **Que si ahora invulnerable**, que si ahora todas las misiones... Pues nada, no **vamos a cambiar tus hábitos**. Es más, **estamos dispuestos a fomentarlos** ofreciéndote una ración extra de trampas caseras.

CODENAME: PANZERS

Durante el juego, pulsa la tecla **Enter** para acceder a la consola de trucos y teclea los siguientes códigos. Un mensaje te indicará que el truco ha sido activado.

SheepInTheTrees
Invencibilidad
Inferno
Muerte instantánea
SelfDefenceAgainstFreshFruit
Invulnerabilidad
SpotTheBraincell
Añade 1.000 puntos de experiencia a las unidades seleccionadas
MoneySong
Consigues 1.000 puntos de prestigio
MrHitler
Las unidades aumentan su capacidad de fuego
BicycleRepairMan
Vehículos de reparaciones y recarga sin límites



DirtyHungarianPhrasebook
Ganar la misión
TheFunniestJokeInTheWorld
Elimina a la unidad propia seleccionada

FULL SPECTRUM WARRIOR





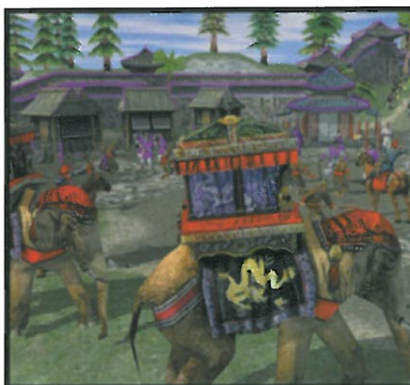
Basta con introducir el que elijas de estos códigos en el menú para trucos del juego.

NICKWEST
Soldados cabezones
MERCENARIES
Munición ilimitada
HA2P1PY9TUR5TLE
Versión ejército
SWEDISHARMY
Daños realistas

ROME TOTAL WAR

Para abrir la consola de comandos, pulsa la tecla º, que se encuentra a la izquierda del número 1. Una vez hecho esto, ya puedes usar cualquiera de los siguientes trucos.

Oliphaunt
Elefantes 40% más grandes en las campañas
add_money 20.000
Aumenta la cantidad de dinero en 20.000
toggle_fow
Revela todo el mapa



SHELLSHOCK NAM'67



Más fácil, imposible: basta con que teclees cualquiera de los siguientes códigos en el menú principal del juego. Un mensaje te indicará que los trucos correspondientes han sido activados.

NOESCAPE
Invencible
KENSENTME
Acceder a cualquier misión
NOREALGUNS
Munición ilimitada
FREEDELIVERY
Añadir armas
INAPURPLEHAZE
Utilizar ácido

SHADOW OPS: RED MERCURY



Los códigos deben introducirse en el menú de trucos del juego que encontrarás en el apartado de opciones. Durante el transcurso de las partidas, puedes acceder a estos menús pulsando la tecla Esc.

firstlaw
Invencibilidad
madminute
Armamento ilimitado
peterpan
Volar
corpsman
Modo reencarnación
intelsitrep
Desbloquear los vídeos
greenlight
Desbloquear todos los niveles



Todo sobre el juego on line

MEDIOEVO + MAGIA = CAOS

Lineage II, a punto de aterrizar en nuestro país



Friendware distribuirá *Lineage II* en España este mes.

El nombre de *Lineage II: The Chaotic Chronicle* le sienta como anillo al dedo. Si algo ofrecerá este juego de rol multitudinario es un entorno en el que las luchas dinásticas por el poder son el menú de cada día. En parte, porque los desarrolladores han optado por implementar un sistema semifeudal donde los clanes, formados por los propios jugadores, deberán luchar para hacerse con los castillos que pueblan la región. Una de las importantes novedades de *Lineage II* será el sistema de asedios, que servirá para tomar estos centros de poder al asalto. Además, desde NCSoft aseguran que los enfrentamientos seguirán un novedoso sistema llamado Sistema de Combate Táctico Sincronizado, que en realidad no es otra cosa que decir que tu ordenador y su servidor estarán perfectamente sincronizados, de forma que la rapidez en ejecutar las acciones será vital. El apodo "táctico" se justifica porque, al parecer, los enemigos tendrán una IA notable que supondrá todo un reto. Con todo, uno de los aspectos más deslumbrantes del juego será tal vez la posibilidad de domesticar a un dragón. Hacerlo llevará su tiempo: primero deberás liquidar a uno para hacerte con un huevo. Luego, habrá que educar al repollo que nazca para, con el tiempo, convertirle en una humeante máquina de matar.

LA UNIÓN HACE LA SUPERFUERZA

A punto de completarse la ciudad de los héroes

City of Heroes no se parece en nada a *Lineage II*... aparentemente. En realidad, ambos tienen el mismo distribuidor en España, Friendware, que se ha comprometido a traerlo para principios del año que viene. Más allá de esto, coinciden en la necesidad de crear grupos de amigos para progresar. Nada de superhéroes individualistas que sólo buscan hacer el bien solitos. Si te juntas con otros, puedes formar un combinado más famoso que Los Vengadores o los Cuatro Fantásticos. Y es que estos supergrupos no sólo irán de perlas para derrotar a los supervillanos más poderosos, sino que servirán también para que los héroes más pardillos se aprovechen de la experiencia de los más veteranos.



Esta superciudad no es lo bastante supergrande para los dos.



ASTILLERO EN ACCIÓN

Cantabri@ NET finaliza con éxito de público

Los días 8, 9 y 10 del pasado mes de octubre se celebró en El Astillero la cuarta edición de Cantabri@ NET, un evento a medio camino entre la party convencional y un campo de difusión de nuevas ideas en la informática. Así, en esta edición se organizaron entre otros un taller de música computerizada, otro de *modding* y otro de fotografía digital. Con todo, las competiciones volvieron a ser las protagonistas, con especial atención a los juegos de acción en primera persona como *Counter-Strike*, *Day of Defeat* o *Unreal Tournament 2004*. El número de participantes fue un 36% superior al del año anterior.

QUÍTEME ESE BOSQUE

Guild Wars dará una amplia libertad

Tercero de los juegos masivos que aterrizarán en nuestras tiendas gracias a Friendware. Guild Wars será el último en llegar, concretamente, en marzo de 2005. Si bien no será revolucionario, promete añadir algunos conceptos interesantes al mundo del rol masivo. Para empezar, cada grupito tendrá un mapa para la misión, con lo que ya no tendrás que preocuparte de andar de acá para allá para encontrar tu objetivo. Además, en tu periplo podrás modelar el entorno a tu antojo, creando o destruyendo puentes, abriendo nuevos senderos o destrozando un bosque entero. Según afirman los desarrolladores de ArenaNet, *Guild Wars* tendrá un sistema de habilidades lo suficientemente flexible como para que nunca te encuentres en ese punto en el que tu personaje es una amalgama de conocimientos completamente inútiles.







BYE BYE CISCO

Holanda se convierte en la gran vencedora de los WCG

Si el mes pasado cerrábamos contando que Singapur sería la nueva sede de los World Cyber Games, este mes lo hacemos contando lo que dio de sí la última edición, celebrada en San Francisco.



Holanda, con apenas 16 millones de habitantes, fue capaz de imponerse en las ciberolimpiadas.

Los grandes triunfadores de estas ciberolimpiadas fueron los holandeses, que consiguieron sendas medallas de oro en *UT 2004*, *Warcraft III* y *Project Gotham Racing 2*.

Por detrás suyo, y en este orden, Corea, EE.UU., Alemania y Brasil, seguidos por un pelotón de países que lograron únicamente una medalla.

Sobre la actuación española, mejor correr un tupido velo.



CLANES DE LA RED

STEEL SOLDIERS

Los Steel Soldiers llevan tres años como clan, en los que han pasado de jugar a Soldier of Fortune a probar suerte en *Call of Duty*. En su página web, puedes encontrar noticias de éste y otros juegos de acción, pero últimamente andan revolucionados con la llegada de La gran ofensiva. Seguro que sabrán apreciar las novedades de esta expansión.

www.steel-soldiers.org

DRAGONS OF FIRE

Otra buena muestra de que la intención es lo que cuenta. Todavía no ha salido *World of Warcraft*, pero eso no impide que este clan tenga a 126 miembros esperando que eso ocurra. Muchos de ellos ya están explorando el juego gracias al proceso de testeo de la beta. Para convertirte en un dragón más, basta con rellenar el formulario de su página web, no importa el bando que elijas.

www.clan-dof.com

{DRACUL}

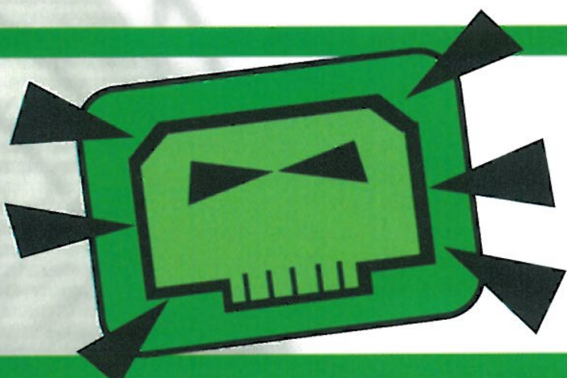


No te lleves a engaño cuando visites la morada de los Dracul. No se trata de ninguna secta satánica, sino de un grupo de jugadores de *Medal of Honor: Spearhead* que sienten algo de fascinación por la sangre. Se encuentran en fase de reclutamiento, así que si estás interesado, visita su página web. Es algo que recomendamos aunque sólo sea para ver unas cuantas fotos de vampiresas.

www.clandracul.tk

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@immpress.es

ZONA UNDERGROUND



Idolatrado por sus incondicionales **y olvidado** por la industria, **el género de las aventuras gráficas desaparece** de los escaparates **para refugiarse en** las entrañas de **Internet**. Te mostramos algunos de los mejores ejemplares que por allí pululan.

La fidelidad de los aficionados a las aventuras gráficas es un Expediente X, un caso digno de Mulder y Scully e incluso puede que de Mortadelo y Filemón. Hace años que los juegos con vitola de clásicos llegan con cuentagotas, pero no por ello pierde este reducto de incondicionales el entusiasmo por su género preferido.

Como se hace cada vez más raro encontrar buenas aventuras en las tiendas, los incondicionales de la exploración compulsiva y del apuntar y hacer clic se refugian en la Red. En ella, encuentran un buen puñado de aventuras amateur con las que seguir alimentando el fuego y llevarle la contraria a los que pregonan que a éste género no le quedan más que un par de telediarios, y de los tirando a cortos.

Este fenómeno se ha acelerado en los últimos años con la aparición de programas de desarrollo de juegos cada vez más sencillos, la herramienta que la comunidad de aventureros on line llevaba décadas pidiendo a gritos. Por eso, cuanto menos aventuras entran en los circuitos comerciales, más son los productos amateur que se cuelgan de la Red para que cualquiera pueda disfrutarlos. Últimamente, incluso en nuestro país, se están creando buenas aventuras, tal vez modestas desde un punto de vista técnico pero llenas de imaginación y de ideas bastante originales.

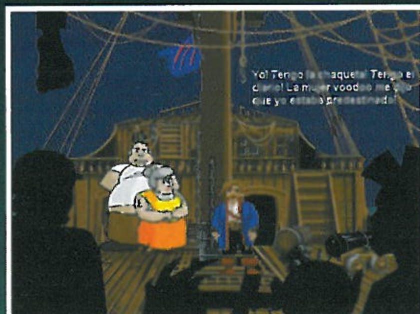
La sombra de LucasArts y Sierra es muy alargada, así que a nadie debería extrañarle que muchas de esas aventuras amateur sigan las pautas marcadas en su día por obras clásicas como *Gabriel Knight*, *Maniac Mansion* o *Sam & Max*. Es decir, que predominan los gráficos artesanales, los diálogos preñados de humor y las interfaces sencillas de apuntar y hacer clic.

Elementos, en suma, cada vez más difíciles de encontrar en el catálogo de juegos actuales y que la Red pone a tu alcance de forma muchas veces gratuita.

MONKEY ISLAND: THE DEVIL'S TRIANGLE

DATOS

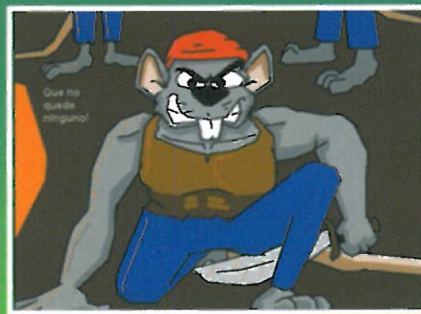
GÉNERO:	Aventuras
DESARROLLADOR:	Europress Software
WEB:	http://web.salleurl.edu/~ca08429/devil.html
TAMAÑO:	2,1 MB





The Devil's Triangle es un perfecto ejemplo de lo que puede dar de sí una aventura amateur moderna. Partiendo de algunos de los personajes, gráficos, situaciones, sonidos y diálogos vistos en las dos primeras entregas de la saga *Monkey Island* (*The Secret of Monkey Island* y *Lechuck's Revenge*), Christopher Ushko ha creado un juego divertido, original y con discurso propio.

Dividido en cuatro largos capítulos que hay que descargar de uno en uno, *The Devil's Triangle* arranca poco después de que Guybrush Threepwood, el protagonista de la saga *Monkey Island*, derrote al malvado pirata LeChuck y salve a la bella Elaine Marley. Por alguna extraña razón, la bella gobernadora de Melee Island ha vuelto a desaparecer y la única manera de reunirse con ella consiste en recuperar el mítico tesoro del Big Whoop. A partir de aquí, arranca un viaje que llevará a Threepwood de Keelhaul Island hasta el mismísimo infierno, pasando por Skar Island y Masacre Island, un lugar donde el patoso pirata deberá participar en un divertido duelo de insultos.



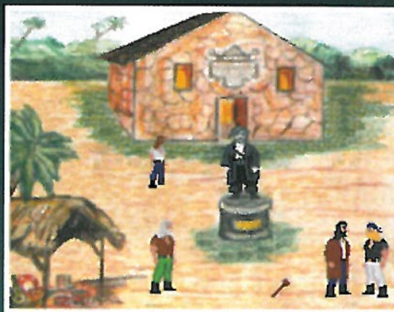
De forma muy parecida a *Grim Fandango* y *La Fuga de Monkey Island*, el sistema de control funciona básicamente mediante el teclado, con las teclas de dirección para desplazar a Threepwood y las numéricas (del 0 al 6) para utilizar y combinar objetos del inventario, relegando las funciones del ratón a la simple elección de una u otra respuesta durante los diálogos. Una cita completamente ineludible para los fanáticos de la saga, que no son pocos.

7

DADTON AGUINÁNDEZ

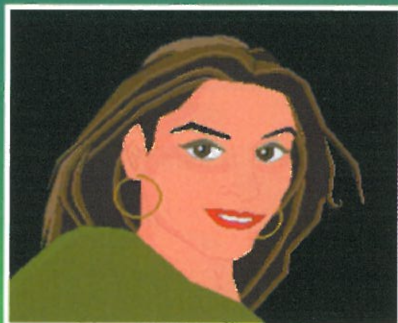
DATOS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Cóctel Software
WEB: http://adan.iefactory.com/dadton.htm
TAMAÑO: 1,97 MB



Según comentan sus desarrolladores, *Dadton Aguinández* "fue pensado y desarrollado como un sincero homenaje a la saga *Monkey Island*". De hecho, algunos pasajes del guión, varios de los personajes protagonistas, los humorísticos diálogos y las numerosas referencias que aparecen a lo largo del juego (esa estatua de Guybrush, esos CD pirateados de *Monkey Island*) así lo atestiguan.
Dadton Aguinández es un marinero del tres al cuarto que va a dar con sus huesos en Tamuerto, un lugar infestado de tabernas, piratas y demás elementos familiares de los que tanto parecen idolatrar los seguidores de la saga de Ron Gilbert. Allí, una chica muy preocupada le cuenta que el malvado capitán Mortimer tiene secuestrado a su padre. Para liberarle, necesitarás conseguir una tripulación, fletar un barco y descubrir el paradero del vil capitán.
Con una interfaz parecida a la utilizada en *La maldición de Monkey Island* (con cinco iconos que representan cada una de las acciones a realizar) y unos gráficos pixelados de lo más atractivos, *Dadton Aguinández* es un producto de innegable encanto retro.

6





EL PADRASTRO

DATOS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: ModelArt Software
WEB: http://adan.iefactory.com/padrastro.htm
TAMAÑO: 2,35 MB

Siete escenarios y un único mapa forman el universo de *El padrastro*, una excelente aventura gráfica creada por ModelArt Software en la que deberemos ayudar al detective privado, Aurelliot Nez, a erradicar la Ley Seca que ha impuesto el famoso mafioso apodado como "El Padrastro" y que impide vender y consumir cualquier tipo de leche en toda la ciudad. Gráficos tipo dibujos animados, rompecabezas inteligentes y personajes con carisma en un juego de extrema brevedad.

6





LAS NUEVAS AVENTURAS DE ZAK MCKRAKEN

DATOS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: LucasFan Games
WEB: http://people.freenet.de/lucasfangames/maniac/games_esp.htm
TAMAÑO: 7,15 MB

Como bien indica su nombre, estamos ante la continuación no oficial de *Zak McKracken*, una de las primeras aventuras creadas por LucasArts, nunca publicada en nuestro país y que ahora se paga a precio de oro en la mayoría de bazares de Internet. Desarrollada por un grupo de fans alemanes, esta aventura de apuntar y hacer clic retoma las peripecias de McKraken tras el final feliz del juego. Todo ello, manteniendo el espíritu de la primera parte y completamente traducido al castellano.

7



LA DEUDA DE SOFÍA

DATOS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Santiago De Matos Lima
WEB: http://adan.iefactory.com/descargas/deuda_sofia3.0.zip
TAMAÑO: 8,77 MB

Santiago De Matos Lima (alias Dramweb) es el autor de *La deuda de Sofía*, una aventura de apuntar y hacer clic que, a diferencia del resto de las aquí incluidas, se desarrolla íntegramente en primera persona. La protagonista del juego es Ana, una joven embarazada y futura madre soltera que está preocupada porque su abuela y su madre se suicidaron poco después de dar a luz. Nada más llegar a su pequeño piso, Ana empieza a experimentar una serie de extraños sucesos que deberá aclarar... por su propio bien. Todo muy al estilo *Myst*.

6



MOD DEL MES

RH 2004



Uno suele comprarse los juegos de carreras **para emular las hazañas de esos pilotos** de leyenda a los que ve por la tele un domingo sí y otro también. Por eso **siempre es de agradecer** que alguien se tome la molestia de poner al día **pilotos, equipos y demás licencias**.

Por S. Sánchez



El principal inconveniente de *F1 Challenge '99-'02* es que no tiene las licencias actualizadas. En él, sólo puedes competir en las temporadas que van de 1999 a 2002, con lo que se echa de menos la posibilidad de, por ejemplo, ponerse a los mandos del R24 de Alonso y batir a Schumacher. *RH 2004* es un conjunto de mods que corrige esa deficiencia y te permite reproducir en tu pantalla la actual temporada del gran circo del automovilismo.

Las letras *RH* son las iniciales de Ralph Hummerich, el hombre que lidera el equipo de desarrolladores aficionados que ha trabajado en esta modificación de lujo. Han hecho un trabajo de remodelación a fondo, pero de ti depende hasta qué punto te interesa modificar el juego. El mod lo forman tres archivos base que son los que deberías instalar obligatoriamente. El primero de todos es el denominado Base, que incluye a los pilotos y a los coches de la temporada 04, pero no con todos los detalles de los monoplazas actuales, ya que las versiones definitivas y la totalidad de los circuitos, incluidos los de Bahrein y China, se encuentran en el archivo Expansion.

A día de hoy

El último archivo obligado es el Expansion Track, que incluye algunas correcciones en los trazados de los circuitos. Aunque estos tres archivos son algo grandes, su instalación es de lo más sencilla: basta con indicar al instalador el directorio en el que está el juego y el resto lo hace todo automáticamente.

Tras esta sencilla operación, ya puedes disfrutar de los coches, pilotos, circuitos e incluso detalles como los uniformes de los mecánicos de la actual temporada. Todo resulta escrupulosamente fiel a la realidad. Existen otros archivos de modificación que lo que hacen es cambiar partes de la interfaz del juego, como pueden ser los iconos o las pantallas de menú, pero no se consideran imprescindibles para el disfrute del mod, ya que su instalación no afecta a la jugabilidad.



Sólo en los juegos un Minardi puede plantarle cara a un Williams.



Una vez completes la instalación, tendrás el juego actualizado, incluida su interfaz.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Carreras
WEB	http://watcher.drivingitalia.net
JUGADORES	LAN 8 Internet 8

VEREDICTO

El circo de la Fórmula 1 llevado a tu PC. Y todo, clavadito a como luce en televisión. La puesta al día de *F1 Challenge '99-'02* llevada a cabo por Ralph Hummerich y sus colegas es una auténtica obra maestra que seguro sabrán apreciar los aficionados a los juegos de carreras. Un descarga muy recomendable.

8,5



En Mónaco, los adelantamientos son casi imposibles.

MÁS PARA LOS 64 BITS

Puesta de largo del nForce 4

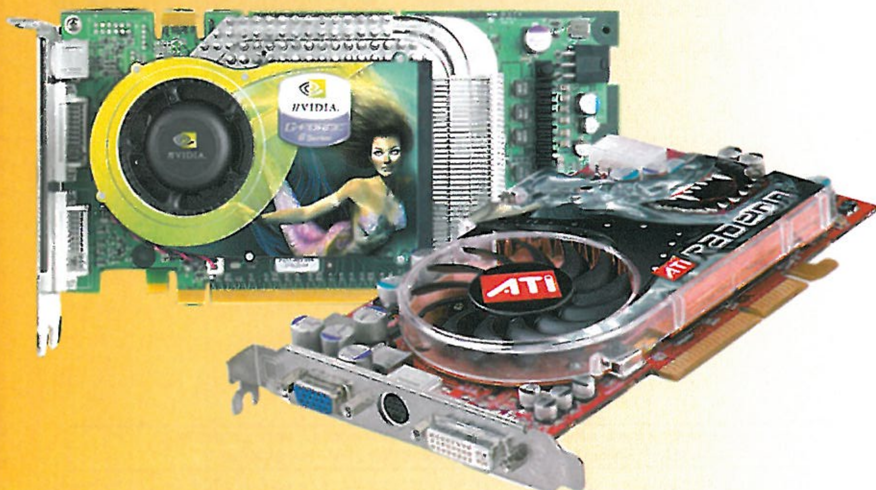


NVidia ha presentado su nuevo controlador para placa base nForce 4. El nuevo chip es compatible con PCI-Express y permite la utilización de discos duros Serial-ATA a una velocidad de 3 GB/s. El nuevo controlador está pensado para funcionar con los procesadores a 64 bits de AMD, incluido el reciente Athlon 64 FX-55, que incorpora la tecnología de optimización de tareas en red ActiveArmor. Otra aplicación, la nTune, permite configurar el ordenador para obtener de él un rendimiento superior en juegos y otras aplicaciones.
Según palabras de Drew Henry, director general de la división de productos para plataformas de nVidia, "con los controladores para placa base nForce4, hemos diseñado una solución idónea para aquellos que, además de un alto rendimiento, buscan proteger su PC contra ataques de hackers y otras amenazas on line o archivar sus vídeos, sus fotos o su música con facilidad y con la confianza de que siempre estarán a salvo".

¿DÓNDE SE ESCONDEN?

Escasean las tarjetas de última generación

La escasez de chips de memoria DDR3 que equipan las placas es la causa más probable de que se estén fabricando tan pocas tarjetas de última generación. En lo que nadie se pone de acuerdo es en las razones de esta falta de módulos de memoria. Hay quien opina que este tipo de memoria no ha entrado aún en la fase de producción masiva y quien acusa a ATI y nVidia de acaparar los chips de memoria impidiendo su acceso a ellos a los ensambladores que utilizan la pertinente licencia para fabricar las tarjetas. Lo cierto es que el salto a la nueva generación de tarjetas gráficas está siendo bastante más lento de lo que se esperaba hace unos meses.



VUELVE LA CALIGRAFÍA

Nuevo lápiz Bluetooth para ordenador

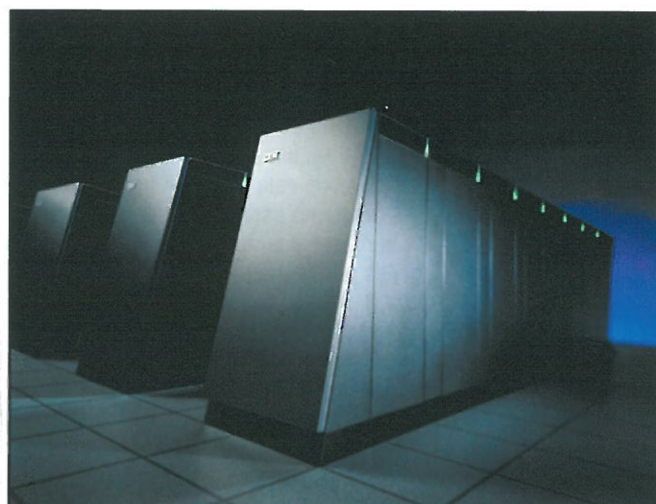
Se equivocaban los que pensaron que la informática iba a acabar con el noble arte de escribir a mano. La tecnología ha puesto de moda la vieja sabiduría caligráfica gracias a productos como el Scrivo.1, un lápiz de tan sólo 40 gramos que se conecta al ordenador vía Bluetooth. Cualquier superficie sirve de soporte para escribir con él, ya que hace uso del software de reconocimiento de escritura Finger Note. Además, es compatible con la utilidad Desktop OneNote, integrada en el paquete Office de Microsoft. Otra utilidad de este curioso periférico es que puede hacer las veces de ratón. La base permite su recarga y también funciona como receptor. El precio que deberás pagar por volver a escribir a mano es de 130 euros. Resulta imprescindible no haber perdido la práctica.



REY DESTRONADO

El Blue Gene de IBM deja de ser el más rápido

Un mes después de que IBM anunciara que su Blue Gene iba a ser la computadora más grande del mundo, NEC ya ha hecho público que dispondrá de una aún más veloz en cuestión de semanas. La supercomputadora va a llamarse SX-8 y alcanzará los 65 TeraFlops, casi el doble de los 36,01 TeraFlops de Blue Gene. IBM arrebató en su día el trono a la Earth Simulator (35,86 TeraFlops), construida precisamente por NEC.



La SX-8 tendrá tres versiones con diferentes velocidades de proceso. El fabricante prevé vender más de 700 ordenadores en sus distintos modelos durante los próximos años. Si se cumplen las expectativas, el nuevo supercomputador será difícil de batir en los próximos años.

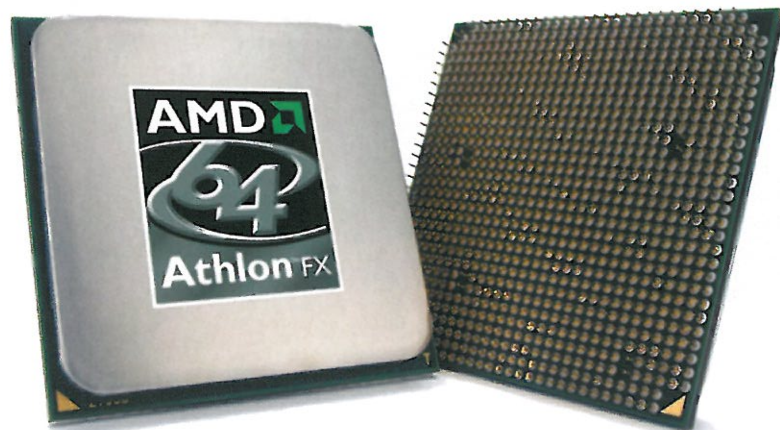
LOS MÁS POTENTES

AMD actualiza sus procesadores

Mientras parece confirmarse que Intel ha cancelado sus Pentium 4 a 4 GHz, AMD pone en el mercado dos nuevos procesadores a 64 bits. Se trata del Athlon 64 FX-55 y el Athlon 64 4000+. Una vez más, es importante recordar que la nomenclatura de AMD no sigue el criterio de Intel en lo que a la velocidad respecta, así que tanto el Athlon 64 FX-55 como el Athlon 64 4000+ funciona a 2,4 GHz. Disponen de una memoria L2 de 1 MB e incorporan un controlador de memoria de 128 bits que ofrece soporte a la memoria DDR400.

El zócalo 939 es otro elemento en común de los dos nuevos procesadores. La principal diferencia se encuentra en la memoria L1 y en el proceso de fabricación. Mientras que el Athlon 64 FX-55 utiliza 64 KB y está fabricado con tecnología de 90 nm, el Athlon 64 4000+ emplea 128 KB y el proceso de fabricación es de 120 nm. A la hora de jugar, estos procesadores son los más eficientes en la actualidad.

Como respuesta a este avance de la competencia, Intel lanzará una revisión de su Pentium 4 Extreme Edition a 3,4 GHz basado en el núcleo Prescot. Todo apunta que será más rápido que los actuales procesadores.



BREVES

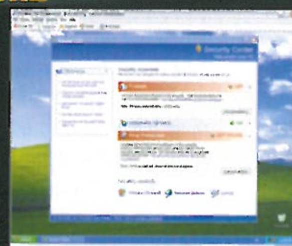
ALTA DEFINICIÓN

NEC y Toshiba han anunciado que piensan integrar a sus ordenadores de sobremesa unidades de High Definition DVD. Con ellas se pretende mejorar la calidad de la reproducción de DVD en los ordenadores. La clave de estos lectores es que utilizan el Blu-Ray (láser azul) para leer los contenidos del disco. El Blu-Ray se impone y algunos fabricantes ya lo han incorporado en los lectores domésticos.



SERVICE PACK2

Microsoft ya permite la descarga de su actualización para el sistema operativo Windows XP. Además de mejorar la seguridad, las opciones multimedia y el trabajo en redes, el paquete incluye el Windows XP Embedded, una aplicación destinada a facilitar las transacciones comerciales y, sobre todo, aumentar la seguridad en ellas.



DVD RAM



Panasonic ha lanzado una nueva gama de discos DVD-Ram que aumentan la compatibilidad de este formato con ordenadores y reproductores domésticos. Además, permite almacenar archivos de datos junto a los multimedia manteniendo dicha compatibilidad. Los discos se venderán con carcasa o sin ella y con capacidad de 4,7 o 9,4 GB.

ENFRIAR A TODA COSTA

La CF200-NEB es el nuevo sistema de refrigeración líquido de AtlanticWave. Está fabricado con una carcasa de cobre y sus radiadores son también de cobre. El refrigerador permite la interacción del usuario para que pueda configurar el sistema, como asignar la temperatura que debe mantener, para obtener el máximo de prestaciones.



SPARKLE GEFORCE 6800 GT 256 MB

La llegada de juegos de última generación como el esperado *Doom 3* ha puesto de relieve la necesidad de una buena tarjeta gráfica capaz de sacarle el máximo partido. La todopoderosa 6800 Ultra sigue siendo la más eficiente a la hora de elaborar frames y mostrar las texturas y la iluminación de los escenarios en los que transcurren los juegos, pero es una versión algo más modesta, la 6800 GT, la que reina en la gama media.

Sparkle ha lanzado una tarjeta basada en este modelo. Su procesador está cadenciado a una velocidad de reloj de 350 MHz y está equipada con 256 MB de memoria DDR3 a 500 MHz. Al estar construida haciendo uso de tecnología de 2,0 ns, tanto su consumo como la temperatura que alcanza se han reducido considerablemente. Ésta es la causa por la que la tarjeta viene equipada con un eficiente sistema de refrigeración que sólo ocupa la ranura trasera. Además, dispone de un único conector eléctrico frente a los dos de su hermana mayor, la 6800 Ultra. En definitiva, que se trata de una tarjeta ligera y silenciosa.



FABRICANTE: Sparkle
DISTRIBUIDOR: Otelcom
CARACTERÍSTICAS: AGP 8x, procesador 350 MHz, 256 MB de RAM GDDR3 a 500 MHz y 256 bits, conectores VGA, DVI y S-VHS, DirectX 9.
PRECIO: 469 €

9

Su buen rendimiento se debe en parte a que emplea 12 canales para el renderizado de píxeles y 16 para las texturas. En todas las pruebas, la tarjeta asegura unos resultados a medio camino de la versión 6800 y la 6800 Ultra, aunque ligeramente más cerca de esta última. Aun sin configuraciones para mejorar el rendimiento, consigue una razonable tasa de 55 imágenes por segundo en la reproducción de *Doom 3*. A la hora de visionar películas en DVD, la tarjeta ofrece una imagen estable y de gran calidad.

Entre el software que acompaña la tarjeta, se encuentra el programa Power DVD 5. Además, viene equipada con un codificador de señal, de digital a analógica, que le permite alcanzar resoluciones de hasta 1.024 x 768 píxeles, y ofrece soporte para las pantallas Quad XGA (QXGA). Este nuevo estándar visual permite alcanzar la resolución de 2.048 x 1.536 píxeles con una velocidad de refresco de 85 Hz.

La Sparkle 6800 GT es la prueba evidente de que el bus AGP 8x aún permite ofrecer un buen rendimiento jugando a los títulos más punteros. Además, sus canales de renderizado permiten sacar un buen rendimiento a la memoria. Si buscas una tarjeta de gama media pero a la que no le tiemblen los circuitos a la hora de encarar juegos de lujo, ten muy en cuenta esta notable opción.

SAMSUNG SYNCMASTER 173P

Que Samsung apuesta por el diseño y la calidad en cada uno de sus monitores es algo que está quedando cada vez más claro. El SyncMaster 173P es la prueba evidente de ello. Tiene un diseño estilizado y realmente delgado. La pantalla es rotativa e incluso se han suprimido los botones frontales habituales en todos los monitores. Los ajustes se controlan empleando el software Magic Tune que suministra el fabricante, por lo que en el marco de aluminio sólo se encuentra el botón de encendido. Otro detalle es la ubicación de las conexiones, que se encuentran en la base. Dispone de conexión VGA y DVI y precisa de un alimentador externo. El conjunto dispone de dos puntos móviles, en la peana y en la parte posterior del ordenador, lo que permite un perfecto ajuste. También incluye un soporte para poder fijarlo en la pared.

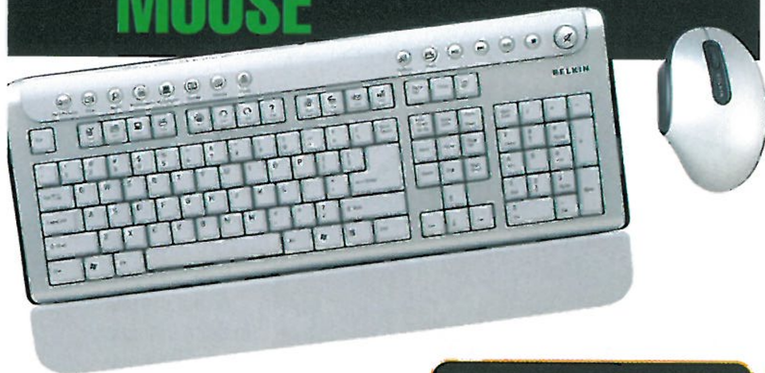
El monitor ofrece colores brillantes tanto en aplicaciones de escritorio como en los juegos. La intensidad se reparte perfectamente en toda la pantalla. Su tiempo de respuesta no es bajo, ya que se sitúa alrededor de los 25 ms. Éste es su único punto débil, ya que produce un ligero oscurecimiento de algunas zonas de la pantalla en juegos de acción, aunque sólo ocurre en momentos puntuales, cuando los movimientos son rápidos.

FABRICANTE: Samsung
DISTRIBUIDOR: Samsung
CARACTERÍSTICAS: 17", resolución 1.280 x 1.024, contraste 700:1, brillo 270 cd/m², conector DVI, hub con dos puertos USB 2.0
PRECIO: 699 €

8,5



BELKIN WIRELESS KEYBOARD & OPTICAL MOUSE



Belkin quiere ayudarnos a liberar nuestro escritorio de cables con este conjunto de teclado y ratón. El teclado incluye teclas de acceso rápido a tareas habituales. Dispone de un reposamuñecas plegable que aumenta el confort durante su uso e incluye, como opción adicional, serigrafía para las plataformas de Apple.

El ratón, con una resolución de 800 dpi, destaca sobre todo por su acertado y ergonómico diseño. Los botones son grandes y se ha habilitado una parte en el lateral para facilitar el reposo del dedo pulgar. Eso sí, zurdos abstenerse. El botón de la rueda permite acceder a un menú con el navegador de Internet y otras cinco funciones configurables. En resumen, un teclado funcional y que garantiza un uso cómodo y preciso.

FABRICANTE: Belkin
DISTRIBUIDOR: Belkin
CARACTERÍSTICAS: PS/2 y USB, teclas multimedia y de acceso rápido, ratón de 800 dpi con menú de acceso rápido.
PRECIO: Por determinar



PLANTRONICS .AUDIO 70

Hablar de Plantronics es hablar de auriculares multimedia de calidad. En este caso, el fabricante ha apostado por una diadema de cuello y un elegante micrófono. Los altavoces utilizan un imán de neodimio para mejorar la calidad del sonido. El micrófono es totalmente ajustable, tanto en altura como en longitud y distancia con respecto a la boca. En esta ocasión, el fabricante ha prescindido del plástico para utilizar una fina varilla metálica, lo que contribuye al elegante aspecto del dispositivo.

El único problema de este práctico conjunto es que los auriculares, pese a estar protegidos por una cómoda esponja, no cubren totalmente la oreja. Salvando este detalle, lo cierto es que ofrecen una excelente audición, con una buena presencia de todas las frecuencias de audio, y una buena cancelación de ruidos ambientales.



FABRICANTE: Plantronics
DISTRIBUIDOR: Plantronics
Características: Jack de 3,5 mm, micrófono electret con reducción de ruido, altavoces 28 mm, imán de neodimio.
PRECIO: 39,50 €



MICROSOFT INTELLIMOUSE EXPLORER FOR BLUETOOTH



Si dispones de dispositivos Bluetooth (teléfonos móviles, impresoras, PDA, etc.), este ratón te permitirá aumentar su conectividad. Utiliza tecnología óptica y dispone de cinco botones. Todos ellos son programables gracias al software Intellipoint 5.2 que lo acompaña. El receptor es un menudo dispositivo USB que se conecta directamente a este puerto, lo que hace de él un dispositivo especialmente interesante para usuarios de portátiles. No obstante, hay que tener en cuenta que se trata de un ratón de escritorio, dado que resulta un tanto voluminoso.

Su ergonomía es muy buena, ya que proporciona un cómodo apoyo de la mano y un acceso fácil a los botones. Como toda la saga Intellimouse, el dispositivo incorpora la tecnología Tilt, que permite desplazar los documentos hacia los lados inclinando la rueda de desplazamiento. La ventaja del Bluetooth frente a la radiofrecuencia es el mayor ancho de banda de la frecuencia, con lo que se gana en precisión además de en conectividad.

FABRICANTE: Microsoft
DISTRIBUIDOR: Microsoft
CARACTERÍSTICAS: USB, cinco botones, rueda de desplazamiento con función Tilt, Bluetooth.
PRECIO: 99,90 €



MICROSOFT BASIC OPTICAL MOUSE



Si no estás dispuesto a dejarte tus ahorros en un ratón óptico, Microsoft te ofrece una buena opción de gama media a un precio más que razonable. Se trata de un ratón que utiliza tecnología óptica y que también incluye cable, tres botones y rueda de desplazamiento. Resulta muy preciso en tareas de escritorio e incluso en juegos, y el hecho de que disponga de cable mejora considerablemente su velocidad de respuesta.

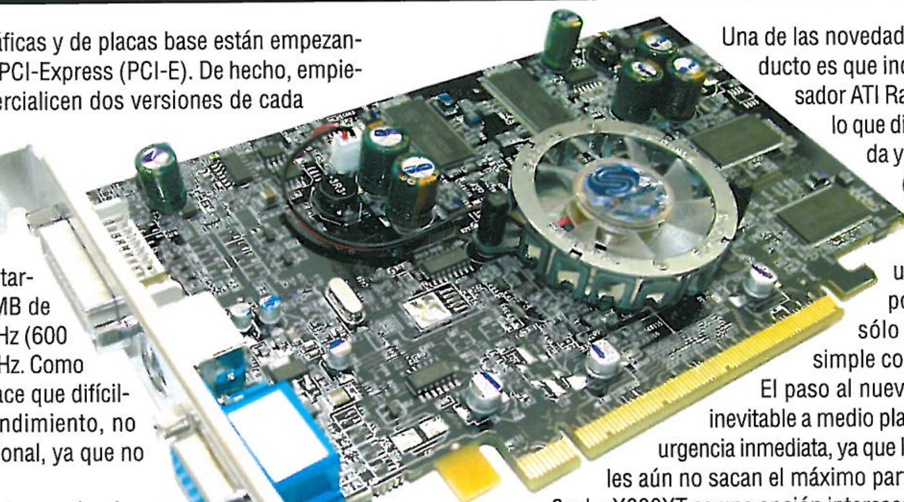
Su diseño simétrico permite el uso con cualquiera de las dos manos. Además, utilizarlo resulta muy cómodo gracias a sus más que adecuadas dimensiones. Los botones del ratón son configurables a través del Panel de Control.

No precisa controladores adicionales ni tampoco viene acompañado de software. En fin, un periférico sencillo y que ofrece una alta compatibilidad con cualquier ordenador que disponga de conexión USB o PS/2.

FABRICANTE: Microsoft
DISTRIBUIDOR: Microsoft
Características: USB o PS/2, tres botones, rueda de desplazamiento.
PRECIO: 22,90 €



SAPPHIRE RADEON X600XT 256 VIVO



Los fabricantes de tarjetas gráficas y de placas base están empezando a apostar por el nuevo bus PCI-Express (PCI-E). De hecho, empieza a ser habitual que se comercialicen dos versiones de cada nuevo modelo de tarjeta, una para cada uno de los buses. Buena prueba de ello es esta Radeon X600XT de Sapphire, recién comercializada en ambas versiones. La tarjeta viene equipada con 256 MB de memoria RAM DDR2 a 300 MHz (600 MHz) y un procesador a 500 MHz. Como la memoria utilizada en ella hace que difícilmente se pueda forzar su rendimiento, no cuenta con refrigeración adicional, ya que no la necesita.

Este dispositivo cuenta con cuatro canales de renderizado frente a los ocho de la X700XT y superiores, las cuales son compatibles con las versiones HD (High Definition) de las tecnologías Smartshader y SmoothVision. Aunque la X600XT ofrece soporte total para la API DirectX9, se queda en las versiones de Smoothvision 2.1, SmartShader 2.0 y permite filtrado anisotrópico 16x. Es decir, que se trata de una tarjeta de gama media que no está adaptada a las últimas novedades tecnológicas, aunque eso no debe suponer un problema grave en la práctica, ya que son pocos los juegos que hacen un uso significativo de esos avances. Además, sus prestaciones son suficientes como para garantizarle una larga vida útil.

Una de las novedades de este producto es que incluye un procesador ATI Rage Theater, con lo que dispone de entrada y salida de vídeo (VIVO), aunque esta característica quede un tanto limitada por el hecho que sólo dispone de un simple conector S-VHS.

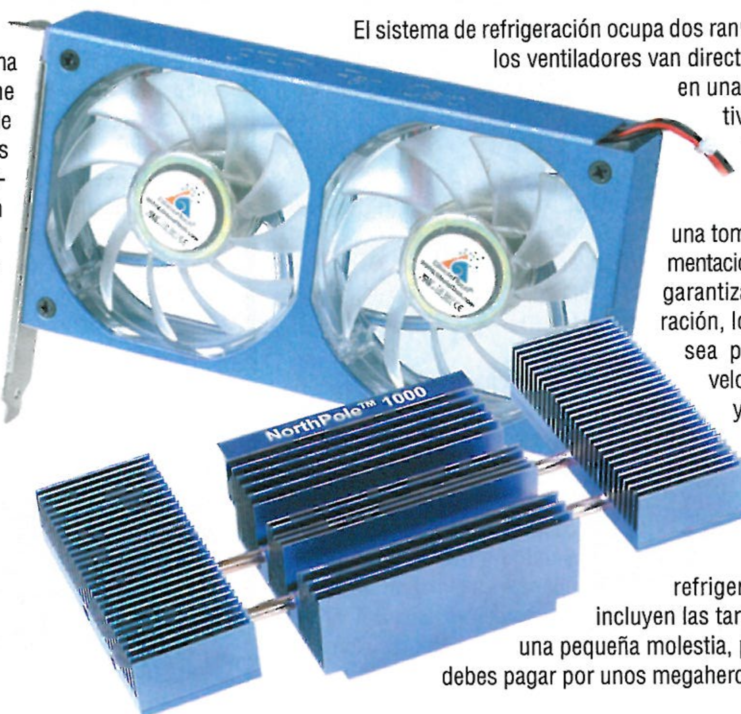
El paso al nuevo bus PCI-E es inevitable a medio plazo, pero no una urgencia inmediata, ya que los títulos actuales aún no sacan el máximo partido al bus AGP 8x. La X600XT es una opción interesante si tu máquina está suficientemente desfasada como para cambiar también el procesador y la placa base. Así das el salto al PCI-E sin dejarte los dos riñones en el intento. De todas formas, ten en cuenta que esta tarjeta tan sólo dispone de cuatro canales de renderizado, lo que limita el rendimiento de la tarjeta a pesar del ancho de banda del bus PCI-E.

FABRICANTE: Sapphire
DISTRIBUIDOR: Sapphire
CARACTERÍSTICAS: PCI-E 16x, procesador a 500 MHz, 256 MB de RAM GDDR3 a 300 MHz a 128 bits, conectores VGA, DVI y S-VHS, DirectX 9.
PRECIO: 229 €



NORTHPOLE 1000

Si necesitas un poco de refrigeración extra para tu tarjeta gráfica, tal vez debas darle una oportunidad a este sistema que propone NortPole. Es compatible con tarjetas tanto de ATI como de nVidia y se instala en uno de los laterales de la tarjeta sustituyendo los ventiladores y el refrigerador de serie por un gran disipador de aluminio. Este último está dividido en tres bloques unidos por un tubo de cobre. Con ello, se consigue repartir el calor por la máxima superficie posible. Dos ventiladores de gran tamaño se encargan de hacer circular el aire.

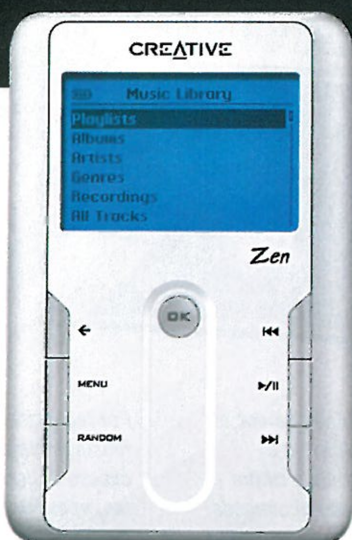


El sistema de refrigeración ocupa dos ranuras traseras, ya que los ventiladores van directamente atornillados en una de ellas. El dispositivo se puede alimentar tanto a través de la propia tarjeta gráfica como de una toma de la fuente de alimentación. En cualquier caso, garantiza una buena refrigeración, lo suficiente para que sea posible aumentar la velocidad del procesador y la memoria sin que éstos acaben derretidos. Es bastante silencioso, aunque el nivel de ruido es superior al de los refrigeradores de serie que incluyen las tarjetas. No deja de ser una pequeña molestia, pero es el precio que debes pagar por unos megahercios extra.

FABRICANTE: NorthPole
DISTRIBUIDOR: GlacialTech
CARACTERÍSTICAS: Compatible con tarjetas ATI (series X800 y 9800) y nVidia (series 59xx y 5700), ruido 15 db, flujo de aire 14,4 CFM.
PRECIO: 34,80 €



CREATIVE ZEN TOUCH



Creative ha actualizado su gama de reproductores con este nuevo modelo de Zen, algo más pequeño, mejor diseñado y dotado de baterías de gran duración. Su actual autonomía supera las 24 horas de uso continuo. Para hacer más fácil el manejo, se ha dispuesto en la parte central del dispositivo un navegador por tacto. Éste, junto al botón de confirmación que se encuentra en la su parte superior, facilita mucho el manejo del dispositivo y lo hace más atractivo.

El reproductor ofrece audio de una excelente calidad. Su relación señal-ruido se sitúa en 97 db y dispone de un ecualizador de cuatro bandas así como de ajustes preestablecidos. Soporta formatos mp3 y wma (con gestión de licencias DRM), pero algunos echarán de menos el soporte de un formato sin pérdida como el wave. También ofrece la posibilidad de grabar voz o de escuchar la radio, aunque parar ello deberás adquirir un accesorio adicional.

FABRICANTE: Creative Labs
DISTRIBUIDOR: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: USB 2.0/1.1, disco duro de 20 GB, batería interna, compatible con mp3 y wma.
PRECIO: 299,89 €

9

BELKIN OMNIVIEW SOHO USB KVM SWITCH



Si dispones de más de un ordenador y empleas un solo teclado, ratón y monitor, este conmutador te irá de perilla. Permite la conexión de un teclado y un ratón USB, un monitor VGA y la salida de audio y el micrófono. Con él, puedes alternar entre los dos ordenadores simplemente apretando el botón correspondiente o incluso a través de una combinación de teclas. Un indicador luminoso permite visualizar el canal activado.

Al no tratarse de un conmutador mecánico, resulta mucho más fiable. Además, simula perfectamente la presencia de los dispositivos para evitar que el equipo sufra parones en determinados momentos. La señal de vídeo (pese a interferencias puntuales) garantiza una excelente calidad de imagen y soporta resoluciones de hasta 2.048 x 1.536 a 85 Hz. Además, permite trabajar con un escritorio extendido en dos pantallas. En definitiva, se trata de un conmutador con excelentes prestaciones.

FABRICANTE: Belkin
DISTRIBUIDOR: Belkin
CARACTERÍSTICAS: Conexiones de teclado y ratón USB, monitor VGA, opción de audio.
PRECIO: Por determinar

8,5

GP 32 BLU



Abran paso a la que muchos consideran la consola portátil para PC, la primera que incluye funciones de Pocket PC tales como la reproducción de audio, vídeo, imágenes e incluso texto. Su corazón es un procesador de 32 bits llamado ARM9. Dispone de una memoria interna en la que se almacena la ROM del sistema y de una ranura para tarjetas de memoria SMC (Smart Media Card). La pantalla ofrece una resolución de 320 x 240, es retroiluminada y puedes configurar sus parámetros para obtener una mejor visión. También cuenta con un módulo de radiofrecuencia que permite enlazar hasta cuatro consolas para partidas multijugador.

Pero, sin duda, lo más llamativo es su arquitectura abierta, que ha permitido que la comunidad de aficionados diseñe para la consola programas e incluso emuladores de otras plataformas. No cabe duda de que se trata de una de las consolas más versátiles del momento. Además, su conectividad con el PC es total, aunque apenas se están desarrollando juegos para ella.

FABRICANTE: Game Park
DISTRIBUIDOR: Virgin Play
CARACTERÍSTICAS: Procesador ARM9, resolución 320 x 240, ranura SMC.
PRECIO: 199 €

8

SAMSUNG YEPP 900



Los reproductores de mp3 han abierto un mundo de posibilidades a los amantes de la música portátil. Samsung ha apostado fuerte por este tipo de producto con una gama de reproductores entre los que destaca el Yepp 900. El dispositivo está equipado con un disco duro de 20 GB que permite almacenar archivos mp3, wave y wma y puede grabar audio procedente de la radio, de una fuente externa o voz. No obstante, la falta de compatibilidad hace que los archivos mp3 creados sólo se puedan reproducir en el mismo reproductor u otro Yepp.

Al tratarse de un reproductor de disco duro, su consumo es alto, con lo que sólo tiene una autonomía de alrededor de diez horas. Como no le sobran botones, alguno de ellos asume más de una función a la vez. De entrada, su manejo no resulta muy intuitivo, pero se acaba haciendo bastante cómodo. Su calidad de sonido es más que aceptable y reproduce un amplio espectro de frecuencias ajustables gracias a un ecualizador con seis modos de reproducción.

FABRICANTE: Samsung
DISTRIBUIDOR: Samsung
CARACTERÍSTICAS: USB 2.0/1.1, disco duro 20 GB, batería interna, compatible con mp3, wma y wave, radio FM, codificador mp3.
PRECIO: 399 €

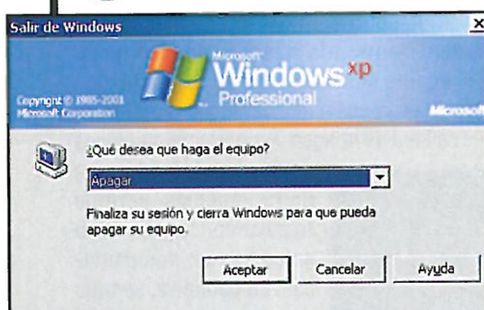
7,5

SOLUCIONES A LA CARTA



Pues sí, **el señor hardware se pone respondón** de vez en cuando. La única manera de hacerlo entrar en cintura consiste en **adoptar medidas drásticas**. Reinstalaciones, arranques a prueba de fallos... **cualquier cosa vale** cuando se trata de que un par de controladores no arruinen tu vida lúdica.

Botón y cuenta nueva


Salir de Windows

Microsoft Windows xp Professional

Copyright © 1985-2001 Microsoft Corporation

Microsoft

¿Qué desea que haga el equipo?

Apagar

Finaliza su sesión y cierra Windows para que pueda apagar su equipo.

Aceptar | Cancelar | Ayuda

Me ha sorprendido bastante el comentario que le hacíais a un lector en el que se decía que no es bueno apagar el ordenador desde el botón frontal, ya que interrumpe la alimentación eléctrica del equipo. Yo pasé de un 486 a mi PIV y, como es natural, apago pulsando el botón. Lo que hace el PIV no es cortar la alimentación, sino cerrar Windows como si hubiese pulsado Alt+F4 o "apagar equipo" en el menú Inicio. Aparece el mismo mensaje ("Windows está apagando el equipo") y tarda lo mismo en cerrarse. Ahora mismo no estoy seguro, pero leí en una revista que el botón de los ordenadores nuevos es configurable y se le puede asignar la función de apagado. Supongo que el mío ya lo llevaba de serie. ¿Podríais investigar el tema? Es por si llevo dos años apagando mal y fastidiando el sistema.
Jorge Suay (e-mail)

Cierto, existen varias opciones de configuración del apagado del equipo. Puedes hacerlo a través de la BIOS, del propio sistema operativo o mediante las conexiones en la placa base. Lo importante es que el sistema operativo no vea interrumpido el curso normal de sus tareas en el momento en que apagues. O sea, que aparezca la pantallita que avisa que Windows está cerrando el equipo. Si no aparece el mensaje, como cuando se cuelga el ordenador y mantienes apretado cuatro segundos el botón para forzar el apagado, puedes dañar algún archivo que se esté ejecutando en segundo plano o incluso provocar daños físicos en el disco duro si éste está intentando leer o escribir alguna información. En nuestra respuesta a Marc Piñas, intentamos intuir cuál podía ser la razón de que sus juegos se ralentizasen, y ésa fue una de las opciones que se nos ocurrió. Pero tranquilo, que tú sí que lo estás apagando bien.

Ventilación adecuada



Recientemente, tuve que cambiar el microprocesador y la placa base. Tenía un AMD a 1800 y ahora tengo un AMD a 2600. Desde que realicé el cambio, cada vez que empiezo a jugar a algún juego (me ha pasado en *Spider-Man 2*, *Shrek 2* y *Sacred*), al cabo de un rato, ya sean cinco, diez o 45 minutos, la pantalla se me pone de color negro, como si se me apagase. En algunas ocasiones sigo oyendo el ruido del juego, pero en otras ni eso, y tengo que acabar reiniciando el ordenador. Esto no me pasa con otras aplicaciones, ya que he estado horas y horas con el Corel Draw 12 sin problemas. En la tienda donde me instalaron las piezas, me dijeron que me habían cambiado el ventilador por uno más potente, que sino el ordenador en dos días se me quemaba. ¿Puede ser ésta la causa? Tengo el ordenador sin la tapa lateral para que se ventile, porque paso muchas horas utilizándolo, pero está bastante encajonado… ¿Puede ser que se caliente en exceso? ¿Puede ser de la tarjeta grafica?
Rafael J. Perdomo (e-mail)

Por regla general, los parones bruscos en el funcionamiento del equipo se deben a un exceso de temperatura del sistema. Abrir las tapas suele ser suficiente cuando este recalentamiento no es excesivo. Si dices que la CPU está encajonada, es muy probable que el calor sea el problema. Lo raro es que sigas oyendo el juego después de que se produzca un parón por sobrecalentamiento, lo que nos hace pensar que tal vez todo se deba a un problema del monitor o a un exceso de temperatura pero en la tarjeta gráfica. Nuestro consejo es que cambies la posición del ordenador para que reciba más aire y que luego pruebes a hacerlo funcionar con otra tarjeta gráfica para ver si esta última tiene algo que ver con esas paradas inoportunas.

Se me congela



Acabo de actualizar mi equipo. Ahora dispongo de un Pentium IV a 3 GHz con 1 GB de RAM y una tarjeta gráfica ATI Radeon 9000. Sólo me crea problemas con *Doom 3* y *Silent Hill 4*, que hacen que el equipo se bloquee tras unos pocos segundos dejando la imagen y el sonido congelados. Os adjunto el diagnóstico de DirectX.
Santi (e-mail)

Visto el diagnóstico que adjuntas, parece que el problema deriva del uso de una versión poco actualizada de los controladores de ATI junto a una versión más actual de DirectX9 (la 9.0b). Instala los nuevos controladores y es muy probable que todo funcione a pedir de boca.

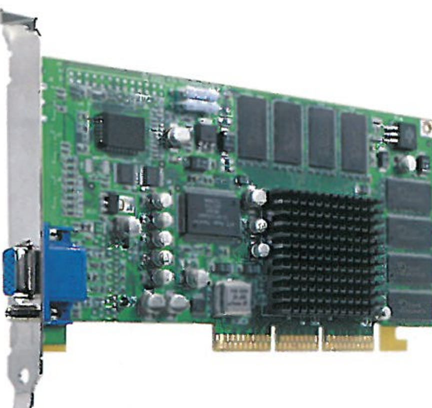
De importación

Hace unos días, me compré en Alemania *Battlefield 1942*. Al llegar a España, lo instalo en versión española y ejecuto el juego. La presentación se ve bien, pero el juego se atasca al poco de arrancar. Primero puse 190 bots y "calidad media", luego reduje el número de bots y la calidad a "baja" y nada. ¿Qué es lo que ocurre? Tengo un XP Professional con un Pentium IV a 2,02 GHz, 512 MB de RAM y un lector de DVD y CD-ROM.
Gabriel Yanguas (e-mail)

Es extraño. ¿No será que tienes muchos programas ejecutándose en segundo plano? Empieza por aligerar el sistema de aplicaciones que no necesitas para jugar. Una vez en el juego, accede a la consola (pulsa la tecla º) y teclea FPS 1. Así activarás la visualización de los frames por segundo (para desactivarlo, teclea FPS 0). Si los frames no superan los 25 por segundo, desactiva las opciones de antialiasing y filtrado anisotrópico. También puedes probar a desactivar, en el menú de opciones del juego, las sombras y el mapeado ambiental. Reducir la distancia de mapeado también ayuda a obtener unos frames extras. Si nada de esto resuelve el problema, ponte en contacto con tu servicio técnico, porque la cosa podría ser seria.

Blade, el incompatible

Tengo un Pentium III de 800 MHz. Antes disponía de una tarjeta grafica ATI 128 y jugaba a *Blade* sin problemas hasta que lo terminé y lo desinstalé. Posteriormente, cambié la tarjeta por una ATI Radeon 7000 de 64 MB. Con el tiempo, me entró la nostalgia y decidí volver a instalar el juego. Se instaló sin problemas, pero al ejecutarlo aparece una ventana que me pide que seleccione la tarjeta grafica con varias opciones entre las que se encuentra la ATI Radeon. La selecciono y no me la reconoce. El caso es que sólo me ocurre con *Blade*, ningún otro juego me ha dado problemas. ¿A qué puede deberse?
Ignacio Rojas (e-mail)



Es posible que la versión de los controladores que estés utilizando sea antigua o que no hayas desinstalado correctamente la primera tarjeta. Para resolver lo primero, bastaría con que te hicieses con cualquier versión de los controladores Catalyst de ATI posterior a la 3.9, ya que éstos corrigen incompatibilidades entre el juego y la tarjeta gráfica Radeon 7000 cuando se intenta ejecutar el juego a una resolución de 1.024 x 768 o se utilizan las texturas al máximo. Para lo segundo, comprueba en el sistema que la tarjeta que aparece es la que tienes instalada. Si no es así, instálala manualmente.

Dolores de cabeza

Tengo bastantes problemas con *Painkiller*. Y no es por mi ordenador (es un PIV a 3 GHz con 1 GB de memoria RAM DDR y una ATI Radeon 9600 XT 256 MB), sino por el parche v1.3 que me he descargado para poder jugar en Internet. Cuando juego on line, el personaje se mueve como si patinase sobre hielo y a veces se apaga automáticamente en partidas solitarias. He probado a borrar el v1.3, pero no identifico con qué nombre está instalado. Debe ser uno de estos tres: Advanced Networking Pack para Windows XP, Microsoft text-to-speech engine4.o (english) y Outlook Express q837009.
Svetlin Nikolov (e-mail)



La mejor fórmula para acabar con un parche es, sencillamente, desinstalar el juego y volverlo a instalar. En algunos casos, es incluso posible mantener las partidas guardadas al hacerlo. Una vez desinstalado el juego, asegúrate de que no queda rastro de él en tu equipo. Luego vuelve a instalarlo y el parche habrá desaparecido. Los archivos que mencionas son actualizaciones de Windows XP, así que mejor no los borres.

Las causas de que el juego te vaya lento pueden ser muchas, pero no estaría de más que pasaras un antivirus actualizado y que compruebes los programas que se ejecutan en segundo plano.

No lo encuentra

Soy aficionado al vídeo digital. Consciente de la necesidad de espacio en el disco duro para almacenar los archivos de imagen, decidí adquirir un disco duro IDE de 240 GB y lo instalé en mi ordenador junto al de 60 GB que tenía original. El problema es que cuando arranco Windows no me aparece el disco duro por ningún lado. ¿Cuál puede ser el problema? ¿Cómo puedo solucionarlo?
José Sánchez (e-mail)

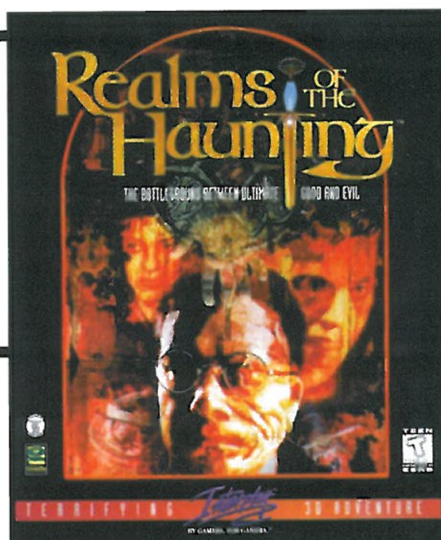
Primero, debes asegurarte de que los jumpers del disco duro estén colocados correctamente, como esclavo o como master, según los dispositivos que tengas ya instalados en cada uno de los canales IDE. Durante el arranque, verás que aparece la enumeración de dispositivos conectados en los canales IDE del sistema. Si el disco duro no aparece en él, el problema es la BIOS, así que puedes acceder a ella y repasar las opciones de los canales IDE para resolverlo. Como cada BIOS es distinta, lo mejor es que consultes el manual. Aprovecha para asegurarte de que tu BIOS soporta ese tamaño de discos. Puede que algunas opciones, como la detección automática de disco, estén desactivadas. También puedes optar por introducir la información del disco de manera manual. Los datos que necesitas (cabezales, cilindros, capacidad...) vienen indicados en una etiqueta pegada en el propio disco duro o en el manual del disco duro. Si la BIOS lo reconoce pero no aparece una vez has entrado en Windows, el problema es que el disco duro carece de particiones activas o no está formateado.

Si tienes consultas de tipo técnico sobre tu equipo informático, escribe a:

SOLUCIONES A LA CARTA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7º
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
gamelive@mmpress.es

REALMS OF THE HAUNTING



En 1996, **Tony Crowther**, uno de los pocos geniecillos supervivientes de la época de los ordenadores de 8 bits, **se sacó de la manga uno de los juegos más revolucionarios** y a la vez ignorados **de todos los tiempos**. Te contamos cómo y por qué.

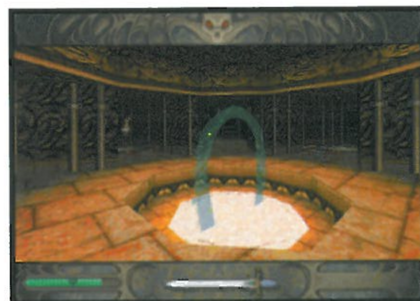
Tony Crowther, responsable del concepto, del motor y del editor de mapas de *Realms of the Haunting*, declaró en su momento que su objetivo era "crear un juego con elementos de cine de terror, pero siempre esforzándonos en que no resultase estúpido ni sangriento". Y es que, desde un buen principio, Crowther y los otros 30 miembros del equipo de desarrollo de Gremlin se propusieron crear un juego de acción en primera persona substancialmente distinto a los superéxitos que, por aquel entonces, dominaban el mercado, en su mayoría clones de *Doom y Duke Nukem 3D*. "La idea era producir un título que recompensara tus aciertos, haciéndote sentir que lo que hacías tenía un propósito al margen de ir avanzando y liquidar enemigos", explica Crowther.

Para lograrlo, los desarrolladores recurrieron a una fórmula similar a la que, un par de años después, convertiría *Half-Life* en un juego poco menos que eterno: la mezcla de elementos de acción en primera persona con otros propios de las aventuras gráficas. En el caso de *Realms of the Haunting,* estas dosis de aventura iban mucho más allá de la simple inclusión de apuntes narrativos, ya que afectaba también a componentes tan importantes como la interfaz o la presencia de puzzles y diálogos. Según Crowther, "conseguimos encajar todas las piezas para que no pareciese que nos habíamos limitado a adaptar la fórmula *Doom* añadiéndole con calzador algo de razonamiento lógico".

Menuda aventura

En *Realms of the Haunting* asumías el papel de Adam Randall, un joven pastor que apenas consigue conciliar el sueño desde la muerte violenta de su padre. En sus pesadillas, un extraño individuo llama a su puerta y le invita a visitar una casa poco común. Cuando por fin se decide a hacerlo, el joven se ve inmerso en una extraordinaria sucesión de acontecimientos paranormales.

El juego estaba dividido en varios capítulos, separados unos de otros por memorables secuencias de vídeo, y arrancaba en



Los escenarios ofrecían una atmósfera tétrica y absorbente.

DATOS

GÉNERO:	Acción/Aventuras
DESARROLLADOR:	Gremlin Interactive
AÑO DE PUBLICACIÓN:	1996

QUÉ APORTÓ

Una mezcla de acción y puzzles inédita hasta entonces y aún no superada.

POR QUÉ TRIUNFÓ

Por lograr aquello que tantos intentan y tan pocos logran: innovar.

CUÁL ES SU HERENCIA

En cierto modo, *Half-Life, Sin, Halo* y todos los juegos de acción narrativos.



El juego pedía, hace ocho años, la friolera de 104 MB libres en el disco duro.

UN VIEJO MAESTRO



Tony Crowther lleva en el negocio de los videojuegos más tiempo que la mayoría de revistas de videojuegos, más que los compatibles y más que las primeras consolas domésticas. Cofundador de Gremlin, este inglés de mirada pícara ha sido el responsable del influyente *Potty Pigeon* para Commodore 64, el *Bombuzal* (un juego repleto de rompecabezas) para Amiga, los muy notables *Captive*, *Liberation* y *Gryphon* y una infinidad más de juegos memorables.

el vestíbulo de la vieja casa. Allí, rodeado de antiguas pinturas al óleo, conjuntos de armaduras y alfombras desgastadas, te familiarizabas con una interfaz de apuntar y hacer clic muy similar a las de las aventuras gráficas tradicionales. Ésta constaba de dos partes: un icono que se transformaba en función de la acción a realizar con cada objeto (observan, coger, utilizar) y un inventario para almacenar, manipular y combinar las armas, los objetos y los artículos mágicos que ibas encontrando por el escenario.

La sofisticación de la interfaz permitía, además de una interacción con el entorno inédita hasta la fecha, enfrentarse a puzzles lógicos de lo más complejos. Para superar cada uno de los niveles de *Realms of the Haunting*, no bastaba con ensayar un doble clic en cada palanca e interruptor de la casa. Las pistas había que ganárselas a pulso. Cartas, manuscritos, mapas o mensajes escritos con sangre sobre las paredes escondían pistas sobre cuál era el siguiente paso a realizar. Los objetos debían ser colocados y utilizados en el orden correcto, y era necesario que encontraras los indicios y resolvieras los ingeniosos rompecabezas que se te planteaban.

Acción sin tregua

Los elementos de acción funcionaban muy al estilo de *Doom*, con un cómodo sistema de control mediante teclado y ratón y un arsenal de armas que incluía desde una Colt 45 a una espada, pasando por una escopeta y un lanzacohetes. Las hordas enemigas constaban de más de 20 criaturas infernales diferentes animadas por la siempre efectiva técnica de captura de movimiento.

Nada nuevo en el horizonte si no fuese porque el juego de Gremlin tenía una característica que le separaba del resto: era imprevisible y nunca sabías lo que te esperaba tras la siguiente esquina. Gracias a su insólita capacidad de sorpresa, el juego te mantenía con el alma en vilo del primer al último minuto, porque era posible que cada peldaño, cada hoyo, cada puerta, cada corredor y cada habitación escondiesen una criatura espeluznante.

La sofisticación de la interfaz permitía enfrentarse a puzzles lógicos muy complejos

A pesar de que la prensa especializada se deshizo en elogios y lo premió con notas estratosféricas, el juego de Gremlin no alcanzó ni por asomo las ventas esperadas. ¿Por qué? Algunos achacan la debacle a un desmesurado nivel de dificultad y a una incorrecta campaña promocional, pero la causa más probable tal vez fue que *Realms of the Haunting* era un juego avanzado a su tiempo. Su compleja y novedosa combinación de acción y aventura pilló con el pie cambiado a un gran público acostumbrado a jugar los dos elementos por separado, nunca juntos.



El motor gráfico era capaz de mostrar hasta el más mínimo detalle.



Se podía interactuar con casi todos los objetos del escenario.



En algunos pasajes, el nivel de dificultad rozaba lo imposible.



Realms of the Haunting fue el mejor juego de Gremlin.



Algunos niveles incluían pequeñas secciones de plataformas.



Aunque predominaba la aventura, no faltaba acción trepidante.

Nuestro DVD del mes de noviembre **viene cargadito de** violencia gratuita, cabriolas aristocráticas, **guerra sin cuartel, robots chatarreros**, ángeles, demonios, inquisidores, coches **y** una discreta dosis de **acción táctica**. Vamos, **un poco de todo**. Y todo muy bueno y muy gratis.

SUMARIO

JUEGO COMPLETO:

- DEVASTATION

DEMOS

- DOOM 3
- PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO
- CALL OF DUTY: LA GRAN OFENSIVA
- SCRAPLAND
- FULL SPECTRUM WARRIOR
- SHADE: WRATH OF ANGELS
- KOHAN II: KINGS OF WAR
- KULT: HERETIC KINGDOMS
- MORTYR II
- GTR
- WINGS OF WAR

PARCHES

- WARCRAFT III 1.17A
- WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1.17A
- RAILROAD TYCOON 3 1.05
- DOOM 3 1.1
- UNREAL TOURNAMENT 2004 BUILD 3323
- BATTLEFIELD: VIETNAM 1.2
- STAR WARS: BATTLEFRONT 1.01

EXTRAS

- VÍDEO MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
- VÍDEO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: BATALLA POR LA TIERRA MEDIA

UTILIDADES

- ATI CATALYST 4.9 CLASSIC
- ATI CATALYST 4.9 CONTROL CENTER
- NVIDIA FORCEWARE 61.76 WIN98ME
- NVIDIA FORCEWARE 66.31 WINXP
- QUICKTIME
- WINZIP 8.1
- DIRECTX 9.0c

Cómo instalar el DVD

No hará falta que lo agites antes de usar. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del DVD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

JUEGO COMPLETO

DEVASTATION

Este mes toca acción visceral. Un viaje al futuro más negro posible de la mano de un prota que tiene una cierta retirada a Eminem y que, como el rapero, siempre va acompañado de un puñado de guardaespaldas por todos los niveles.

Mientras la gran mayoría de juegos tienden a avinagrarse según pasa el tiempo, *Devastation*, cuyos primeros pasos fueron un tanto vacilantes, ha mejorado notablemente gracias al trabajo de actualización realizado por sus creadores. La versión que te ofrecemos cuenta con una nueva inteligencia artificial, mejores efectos sonoros, limpieza de incompatibilidades con diferentes tarjetas gráficas... En resumen, un conjunto de mejoras que consiguieron que *Devastation* pasase de ser un juego de acción cualquiera a uno que merecía la pena visitar.

La droga multinacional

Si el futuro es como lo pinta *Devastation*, una cosa será cierta: en el año 2075 la belleza estará en el exterior. Y no nos referimos a cuerpazos paseando por calles relucientes, sino del cielo. Pues, lo más bonito que veremos a lo largo de los 22 niveles que dura la aventura en solitario (bueno, eso es un decir, pues siempre estaremos acompañados) serán las nubes, los efectos de luz, la lluvia... En resumen, el exterior.

Y no es que el juego sea visualmente pobre, que no lo es gracias a que está armado con



A medida que avanzas, más y más colegas se unirán a tu cruzada.



El modo de juego llamado simulación te manda con San Pedro al tercer disparo.



No es el prota más guapo de la historia, pero qué podíamos esperar de un juego de origen polaco.

el penúltimo motor gráfico de la familia *Unreal* y el correspondiente motor físico de nombre Karma. Pero es que la religión ciberpunk habla de un futuro siniestro, donde las grandes corporaciones dominarán a unas masas colocadas hasta las cejas de todo tipo de drogas, reales o virtuales. Y como el juego que nos ocupa es de los que predica esa religión, puedes ir preparándote para una ración doble del peor de los futuros. Pero, como en toda buena historia de ficción, lo que mal empieza bien acaba.

Para darle la vuelta a un punto de partida que te es poco favorable (tú contra el mundo), contarás con un arsenal que haría salivar a más de un miembro del gabinete Bush. 40 armas entre las que destaca un ratoncito que podremos enviar donde queramos y hacerlo explotar en el momento oportuno. No, los políticamente correctos mejor que miren a otra parte, ya que *Devastation*, al igual que el juego que regalábamos el mes pasado (*Postal 2*), viene saturado con violencia explícita y pocos miramientos.

Podrás utilizar casi todos los objetos que encuentres en el escenario como armas

En éste, como en el juego de Running With Scissors, podrás utilizar casi todos los objetos que encuentres en el escenario como armas. Botellas, basura, latas, trozos de madera o metal, todo desperdigado en unos escenarios en los que podrás interactuar con casi todo lo que veas pero en los que podrás perderte fácilmente. Para evitarlo, lo mejor es seguir a tus compañeros, unos jovenzuelos ignorantes que se han unido a tu cruzada personal. No podrás darles órdenes, pero puedes esperar de ellos la mejor de las conductas. Malo que ven, malo que matan.

Sin posibilidad de ser jugado en modo cooperativo, el juego sí que viene con 14 mapas multijugador que incluyen alguna que otra opción sorprendente, como la conquista de territorio.

Por si esto no fuera suficiente, *Devastation* viene con un buen editor de niveles repleto de ayudas y que ya ha parido un puñado de buenos mapas que podrás encontrar en la página oficial del juego. Sin duda, tienes tiros para rato.

TRUCOS

Activa la consola pulsando la tecla Ñ durante la partida y escribe los siguientes códigos para activarlos.

Código	Efecto
God	Modo Dios
DoperFish	Consigues todas las armas, el dinero y te vuelves inmortal
Ghost	Vuelas y atraviesas paredes, como un espectro
Walk	Deshace el modo ghost
Allammo	Aumenta el número de balas a 999
Sptravel X	Viajas hasta el nivel seleccionado (sustituir X por el nombre correspondiente*)

*Nombre de los niveles: SP0M0-TheLab.dvs, SP0M0-TheLab2.dvs, SP0M1-SomaSunset.dvs, SP0M2-Chinatown.dvs, SP0M3-TopOTheTower.dvs, SP0M4-TheRock.dvs, SP0M5-Embarcadero.dvs, SP1M1-UrbiaSouth.dvs, sptravel SP1M2-UrbiaAsylum.dvs, SP1M3-UrbiaNorth.dvs, SP1M4-Docks.dvs, SP2M0.dvs, SP2M1-MarketMadness.dvs, SP2M2-CardboardCounty.dvs, SP2M3-TheAquifers.dvs, SP2M4-IchthyaSouth.dvs, SP2M5-IchthyaNorth.dvs, SP3M1-Chozo.dvs, SP3M2-RiversOfWaste.dvs, SP3M3-Zangai.dvs, SP3M4-Transit.dvs, SP3M5-Bukko.dvs, SP3M6-BukkoRoof.dvs

INSTALACIÓN: D:\Setup.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Digitalo Studios
REQUISITOS: PIII 800, 256 MB de RAM, 1 GB libre, tarjeta 3D de 2 MB, DirectX 8.1.

CONTROLES

Avanzar: W
Desplazamiento izquierda: A
Desplazamiento derecha: D • Retroceder: S
Utilizar: E • Saltar: Espacio • Agacharse: Ctrl.
Dar órdenes al equipo: V



Los enemigos tienen sistema de daños localizado, tenlo en cuenta.



Todas las escenas no interactivas están realizadas con el motor gráfico del juego.



Helicópteros verás, pero nunca llegarás a manejarlos.

DEMOS

DOOM 3



INSTALACIÓN: D:\Demos\Doom 3.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: id Software
EDITOR: Activision
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 384 MB de RAM, 468 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0b.

Si todavía no le has hincado el diente a la última encarnación de este clásico entre clásicos, aquí llega la oportunidad que estabas esperando. Vas a necesitar mucha máquina para mover tanto gráfico a la última, pero no dudes que valdrá la pena si lo consigues. En cuanto empieces a jugar, te verás sumergido en la lucha por la supervivencia de un pobre soldado al que las circunstancias están a punto de convertir en un héroe. Puede que al principio te entre un cierto complejo de recadero, pero no es más que la forma que han elegido para que te familiarices con el juego; la acción no tarda en llegar.



CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D
Izquierda: A • **Saltar:** Barra espaciadora
Disparo: Botón izdo. del ratón

FULL SPECTRUM WARRIOR

INSTALACIÓN: D:\Demos\fsw_pc-demo_gsi.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Pandemic Studios
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 420 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.



Un juego de acción táctica con un planteamiento que se aparta de las convenciones del género. Si no puedes instalar esta demo desde el DVD, entra en Mi PC y selecciona la opción de explorar con el botón derecho sobre el icono del DVD. Una vez dentro de la carpeta de demos, copia la de *Full Spectrum Warrior* en tu disco duro. Desde ahí no deberías tener problemas para instalarla.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO

INSTALACIÓN: D:\Demos\POP\Setup.exe
GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Ubisoft
EDITOR: Ubisoft
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 479 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.



La última vez que el príncipe se asomó por nuestros ordenadores lo hizo con estilo, como en el pasado. Para demostrar que su retorno no fue ningún espejismo, insiste con una nueva aventura y un espectacular repertorio de movimientos nuevos. Nada más empezar la demo, tendrás que poner a prueba tus dotes para el combate, pero no te preocupes, porque los controles son realmente intuitivos.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Correr: Mayúsculas • **Saltar:** Barra espaciadora
Retroceder tiempo: R • **Atacar:** Botón izdo. del ratón

CALL OF DUTY: LA GRAN OFENSIVA

INSTALACIÓN: D:\Demos\COD exp.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Gray Matter Studios
EDITOR: Activision
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 128 MB de RAM, 224 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.



Si *Call of Duty* te pareció espectacular, espera a ver lo que puede ofrecerte su expansión. La misión de la demo es sencillamente genial. Empieza con una trepidante fuga en un jeep, para luego entrar de lleno en el corazón de la batalla. Te sentirás desbordado por todas partes y se te brindará la oportunidad de probar prácticamente todas las armas disponibles en el juego.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D
Izquierda: A • **Agacharse:** C
Disparo: Botón izdo. del ratón • **Recargar:** R

SCRAPLAND

INSTALACIÓN: D:\Demos\Scrapland.exe
GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR: Mercury Steam
EDITOR: Zeta Games
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 427 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.



Scrapland mezcla varios géneros y lo hace con un refinado sentido del humor. D-Tritus es el protagonista del juego, un robot que se ha hecho a sí mismo con lo que encontró en un vertedero de chatarra. Al llegar a Quimera, un planeta habitado únicamente por robots, tendrá que empezar a trabajar como reportero y cubrir la noticia del asesinato del arzobispo del lugar.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D
Izquierda: A • **Disparo/Usar/Hablar:** Botón izdo. del ratón
Contramedidas: Barra espaciadora

SHADE: WRATH OF ANGELS

INSTALACIÓN: D:\Demos\Shade\Shade_Demo_1.0.exe
GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR: Black Element Software
EDITOR: Zeta Games
REQUISITOS: PIII 700 GHz, 128 MB de RAM, 91 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0b



Un juego de terror y supervivencia de los de la vieja escuela. Utilizando la vista en tercera persona, tendrás que enfrentarte a todo tipo de monstruos a lo largo de cuatro mundos alternativos. Shade es el nombre del protagonista. En el título de Black Element Software no estarás sólo ante el peligro, ya que contarás con la ayuda de una misteriosa sombra.

CONTROLES

Adelante: W • Atrás: S • Derecha: D
Izquierda: A • Agacharse: C • Disparo: Botón izdo. del ratón • Saltar: Barra espaciadora

KOHAN II: KINGS OF WAR

INSTALACIÓN: D:\Demos\Kohan2.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: TimeGate Studios
EDITOR: Take 2
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 285 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0b.



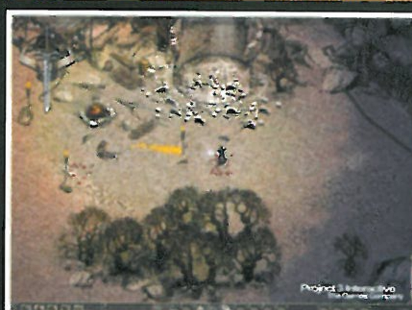
Kohan ha sido uno de los juegos de estrategia más laureados, y su segunda parte no tiene intención de bajar el listón. Lo podrás comprobar por ti mismo en esta completísima demo. Si no conoces su funcionamiento, puedes empezar por jugar el tutorial para luego probar la tercera misión o bien jugar una partida aislada en un campo de batalla aleatorio.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

KULT: HERETIC KINGDOMS

INSTALACIÓN: D:\Demos\Kult.exe
GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: 3D Studio
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 817 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.



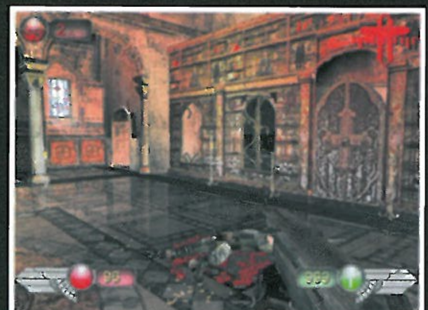
Los jugadores de rol seguro que sabrán apreciar lo que ofrece *Kult*. Este juego, con un argumento muy trabajado, no sigue la mecánica de los mata-mata estilo Diablo, sino que profundiza más en las acciones del protagonista y sus consecuencias. Como joven inquisidor, tendrás que velar por que toda religión sea prohibida y ningún culto se haga demasiado poderoso.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

MORTYR II

INSTALACIÓN: D:\Demos\Mortyr2.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Mirage Interactive
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 128 MB de RAM, 100 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.



Los nazis y sus locos experimentos te llevarán de nuevo a perseguir científicos por Europa. Esta vez, la caza del científico de turno te lleva a saltar en paracaídas sobre Polonia. Y lo haces con tan mala fortuna que vas a parar al lado equivocado de las trincheras. Puedes optar por el sigilo o enfrentarte contra todo el ejército alemán solo. Tú verás.

CONTROLES

Adelante: W • Atrás: S • Derecha: D
Izquierda: A • Saltar: Barra espaciadora
Disparo: Botón izdo. del ratón

GTR

INSTALACIÓN: D:\Demos\GTR.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Simbin
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 384 MB de RAM, 237 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1.



GTR es el trabajo de una compañía desconocida pero con mucha ambición. Su proyecto cuenta con el respaldo de la FIA, lo que supone cierta ventaja a la hora de desarrollar un juego de carreras de calidad. Coches GT serán los que participen en las carreras de este juego, en el que la vocación de realismo, a veces incluso descarnado, prima ante todo.

CONTROLES

Acelerar: Flecha arriba • Frenar: Flecha abajo
Derecha: Flecha derecha • Izquierda: Flecha izquierda

WINGS OF WAR

INSTALACIÓN: D:\Demos\WOW.exe
GÉNERO: Simulación
DESARROLLADOR: Silver Wish Games
EDITOR: Take Two
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 128 MB de RAM, 199 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0.



Wings of War te pone en la cabina de 25 aviones de combate de la Primera Guerra Mundial. Variedad no le falta, ya que tendrás que enfrentarte a montones de aviones enemigos, pero también inutilizar antiaéreos, atacar trenes, esquivar zeppelines y localizar barcos. Un poco de todo esto es lo que podrás hacer en la flamante demo que te ofrecemos este mes.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

NÚMEROS ATRASADOS



¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ Esp.nº1 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12
☐ nº13 ☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ Esp.nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24
☐ Esp.nº3 ☐ nº25 ☐ nº26 ☐ nº27 ☐ nº28 ☐ nº29 ☐ nº30 ☐ nº31 ☐ Esp.nº4 ☐ nº32 ☐ nº33 ☐ nº34 ☐ nº35
☐ Esp.nº5 ☐ nº36 ☐ nº37 ☐ nº38 ☐ nº39 ☐ nº40 ☐ nº41 ☐ nº42 ☐ Esp.nº6 ☐ nº43 ☐ nº44

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) **Fecha de caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de INTERACTIVOS, MOTOR Y MÚSICA PRESS, S.L.U.** ☐ **GIRO POSTAL** (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos ____________________ **Tel.** __________

Dirección ____________________

Población ____________________ **C. P.** __________ **Provincia** __________

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IMMpress S.L.U. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

INTERACTIVOS, MOTOR y MÚSICA PRESS, S.L.U. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente.

Promoción válida únicamente en España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@immpress.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

Multi Estrategia Deluxe



Edición limitada a la venta el 22 de octubre. Reserva tu ejemplar.

TRES Nº1 DE LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL REUNIDOS EN UNA COLECCIÓN DE LUJO.



Tzar - Edición de Oro

Sir Lancelot, el Cid Campeador, Almanzor, el mago Merlín... Más de 100 personajes doblados por actores de cine dan vida a cuatro intensas y divertidas campañas: "El poder de la Corona", "El Rey Arturo y Excalibur", "El Cid y La Reconquista" y "El Imperio de Gengis Khan".

Patrician III

La saga Patrician, con más de 1.000.000 de jugadores en todo el mundo, está reconocida como el máximo exponente de la estrategia comercial, política y militar. Asume el papel de un emprendedor en busca de fortuna hasta convertirte en el hombre más poderoso del Imperio de los Mares.

Imperivm II

Año 238 a.C. Cartago emprende la conquista de la península Ibérica. Un plan que ni Roma ni los pueblos iberos están dispuestos a aceptar. Hispania se convierte en un inmenso campo de batalla en el que brillan el genio de Aníbal, el arrojo de Escipión el Africano y la valentía de los guerreros iberos...

TOTALMENTE EN ESPAÑOL

MultiEstrategia Deluxe incluye manuales con las pistas para conseguir la victoria.



19'95€

FX INTERACTIVE